GAME POWER

새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

게·임·파·워

4

April 2000

본지 특종 한발 앞서 만나는 **PS2**

게임파워가 직접 찾아간 미래의 게임세상

- 플레이스테이션 페스티벌 2000
- 스퀘어 밀레니엄

파워특보

- PS 「슈퍼로봇대전 α」
- PS 「테일즈 오브 이터니아」
- PS2 「그라디우스 Ⅲ & Ⅳ」
- PS2 「결전」
- PS2 DC 「데드 오어 얼라이브 2」
- DC 「이노센트 티어즈」

게임인생을 밝히는 공략 브로마이드

「크레이지 택시」 브로마이드 맵



ABC

부수공사기구 한국ABC가입

04

9 771227 717002

ISSN 1227-7177

★★★★★ GO! POWER 공략왕



별책부록

- PS 바이오 하자드 - 건 서바이버
- PS 베이그랜트 스토리
- PS 포포로크로이즈 이야기 2
- PS 기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보
- PS 체이스 더 익스프레스
- DC 크레이지 택시
- DC 바이오 하자드 코드: 베로니카
- ARC 데드 오어 얼라이브 2



향기를 메자 - 리더스가방

'리더스 향기 가방'은?

미립자 형태의 향캡슐을 원단에 넣어 만든
향기나는 가방으로 기분을 좋게 하고
스트레스를 풀어주는데 도움을 줍니다.

LEADERS
SOLVIT Tel: 032-673-1221


시네마틱
액션 RPG
조금쯤은 내가 진심을 보이도록 해줘! 마지막일지도 모르니까...
DROIYAN II
ABSOLUTE MONARCH
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

거부할 수 없는, 절대적인... 운명!



극장판 CG무비를 능가하는 300MB 상당의 게임 동영상
총 10만 프레임이 넘는 부드럽고 사실적인 캐릭터들의 애니메이션
200여 종류에 이르는 다양한 근미래 무기와 갑옷류 장착 애니메이션
헐리우드 SF 영화에 사용되는 2,000 여종의 음향효과
영화적 연출을 위해 완벽하게 창출된 리얼타임 이벤트 시스템
200자 원고지 900매가 넘는 분량의 방대하고 웅장한 극대본

이름부터 화려한 일류급 성우진들의 열연

이규화(X-파일의 멀더役), 최덕희(마법소녀 리나의 리나役)
서혜정(X-파일의 스컬리役), 구자형(마법소녀 리나의 제로스役)
박일(중견 성우), 김준(대부의 알카포네役)

또 하나의 신화가 시작됩니다!!





16인이 즐길 수 있는 무료 배틀서버, 헌터넷 지원

드로이얀 2 : 절대군주

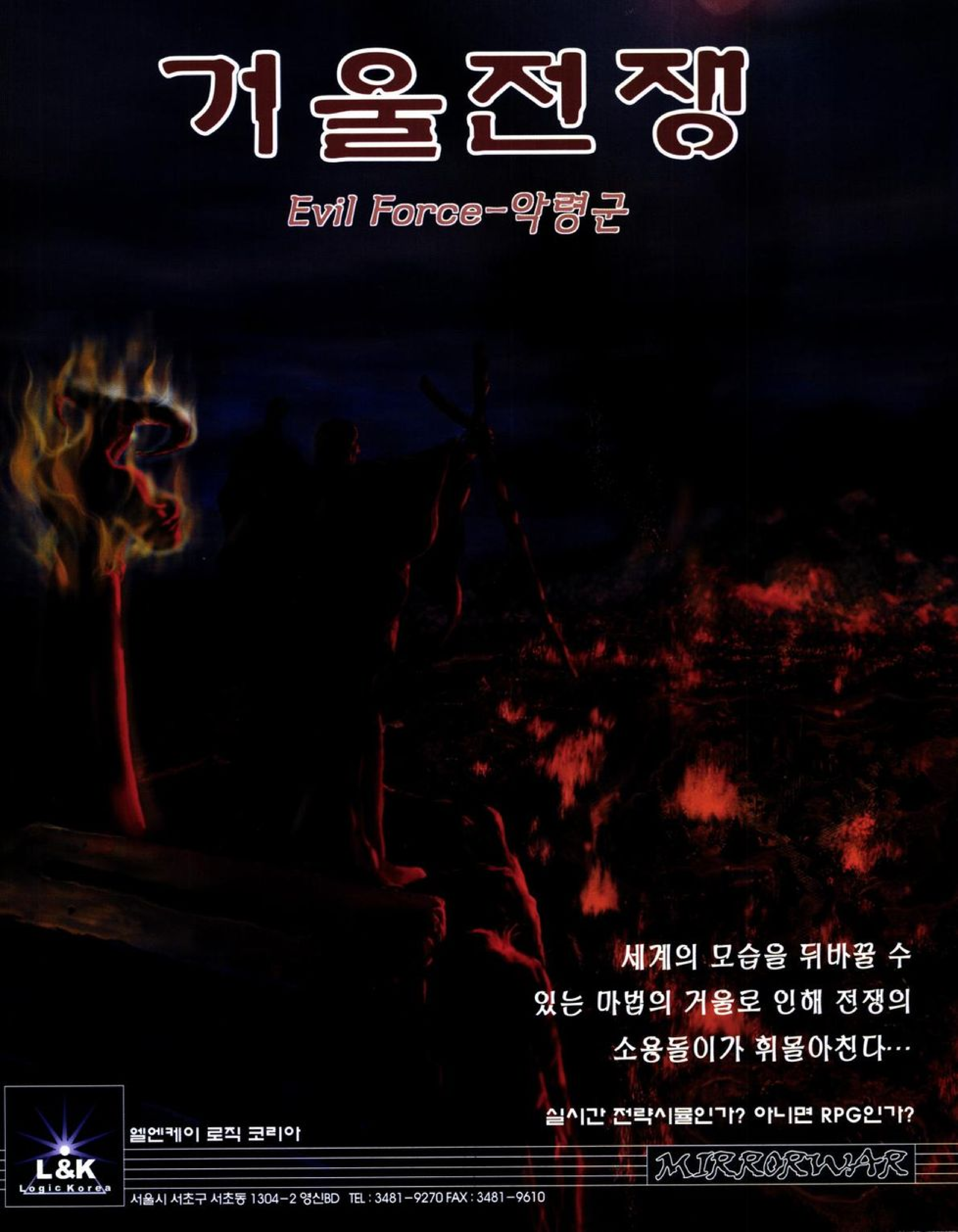
개발원

KRG소프트(02-322-2008)



절찬리 판매중!!
무료 배틀 서버 지원
국산 전략시뮬
삼국통일
대륙을 꿈꾸며
후회할까···?
SBS CF, iTV, EBS TV,
중앙일보, 동아일보, 매일경제에서 소개
새로운 멀티플레이를
찾고 계십니까?
여기 삼국통일을 「E2 NET」에서 즐길 수 있습니다.
게임뿐만 아니라 한글 채팅도 즐기세요.
빠른 속도, 쾌적한 환경!
망설이지 마십시오.
후회 NO!
디지틀조선일보
한솔M.com배
게임랭킹 결정전 종목선택
(2월 27일 결승전)
PBL배 종목선택
투니버스 게임중계 실시
그외 다수 게임 경진대회에서 종목선택
이벤트 정답자
부두3카드 당첨자
변형준 / 전라남도 보성군.읍 주보리 신영아파트 195-1
무선마우스 당첨자
이용찬 / 부산광역시 서구 아미동2가 77-1번지 3통3반
임역진 / 전라북도 전주시 삼천동 광진공작아파트 5동 208호
김학성 / 대전시 중구 중촌동 현대아파트 104동 803호
곽용호 / 대구광역시 달서구 월성동 영남아파트 103동 507호
이두환 / 부산시 사상구 보리3동 주공아파트 114동 1506호
주도환 / 서울시 마포구 합정동 433-34
남정호 / 서울시 종로구 소격동 소격아파트 207호
김도균 / 경상남도 김해시 대성동 430-1 영오빌리 B동 101호
김정선 / 경기도 분당시 야탑동 339 현대아파트 831동 505호
당첨되신분들은 3월 20일까지 E2 SOFT로 확인전화 주시기 바랍니다. 기간내 전화확인이 안되면 다른 응모자에게 행운을 드립니다.
확인전화시 전화번호와 변경된 주소, 배달일자를 확인바랍니다.
• 고구려·백제·신라 3종족 전투
• 프로 성우들의 드라마틱한 목소리 연기
• 마법과 전략의 조화
• 서로 다른 생산체계
• 삼국통일 전용 무료 배틀서버 제공
• 겁나게 재미나는 3국의 사투리 목소리 옵션
• 게임 속으로 빨아들이는 싱글 미션 시나리오
• 쉴틈없는 박진감 넘치는 넷트 플레이
추가 제작에 또 추가 제작!!!
여러분의 폭발적인 성원과 사랑에 감사드립니다.
1.02버전 패치를 E2 홈페이지에서 받으세요.
발매원
E2 SOFT
E2 NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-6886 / www.e2soft.com)
개발원
up date
UP-TO-DATE Entertainment.


토이스토리의 용감한
그 병정을 만나보세요!!
아미맨 : 토이스 인 스페이스
ARMY MEN™
"TOYS IN SPACE"™
장난감 외계인들이 지구를 침략했다.
은하계를 정복하기 위해 황색군과 연합한 사악한 외계인들.
이제 마지막 남은 희망은 오직 녹색의 장난감 병정, 사지뿐이다. 아름다운
티나 투마로우가 이끄는 우주특공대와 연합하라. 적들을 얼리고, 마비시키고, 증발시켜
버리는 우주특공대는 녹색군에게 중요한 동맹군이다. 화장실에서, 사막에서,
머나먼 우주에서 정의의 이름으로 악마의 외계인들을 무찌르자.
새천년.
장난감 병정의 영웅이
외계인과 맞선다!
3DO™
www.armymen.com
서울시 광진구 자양2동 680-68 세경빌딩6층
문의 : 080-200-4707
http://www.mediasoft.co.kr
메디어소프트



거울전쟁
Evil Force-악령군
세계의 모습을 뒤바꿀 수
있는 마법의 거울로 인해 전쟁의
소용돌이가 휘몰아친다…
실시간 전략시뮬인가? 아니면 RPG인가?
엘엔케이 로직 코리아
L&K
Logic Korea
MIRRORWAR
서울시 서초구 서초동 1304-2 영신BD TEL : 3481-9270 FAX : 3481-9610

국내 최초의 @세대를 위한 네트웍 게임매거진

Net 네트 POWER

2000 3 March

www.powerzine.com

The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazine



나는 지금 온라인 게임 세계로 간다~

커버스토리/ 새로운 온라인 게임세계로 초대

판타지 포 유

Fantasy For You

요정 아이템 제조 및 독자와 꾸미는 페이지

리니지 대폭 증면

미리보는 베타 온라인

드래곤라자 온라인

온라인 게임특집

애너키 온라인

구입을 서두르십시오!!

"절찬 판매중"

온라인(머그) 게임 존

각 머그 코너마다 '희귀아이템'을 드립니다

국내외 온라인 기행

리니지/ 울티마 온라인

어둠의 전설/ 미르의 전설

다크세이버/ 아크메이지

조선 협객전/ 바람의 나라

헬브레스/ 레드문

영웅문

특별부록

1. 무료접속 온라인 게임
포트리스 2/ 3D 당구

2. 화제 컨버전 게임
New Version 건담크래프트 v1.06
New Version 피파 2000 K리그 v1.0

별책부록

국산 온라인(머그)게임 총 가이드 북 3

1. 리니지: 에피소드 V 요정의 숲
2. 헬브레스 v1.03 버전업
3. 영웅문

CD 부록

짝짝 눌러담은 2 CD

정식 최신버전 온라인 게임 18개 전원 증정

온라인: 레드문 / 스타체이스 / 다크세이버 / 리니지

체험판: 어스 2150 / 쇼군 / 씨프 2

ISSN 1228-713X

값 6,800원



「한국ABC」인증, PC 활용지 · 게임지 통틀어 3년 연속 판매부수 1위
권위있는 세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴
PC POWER Zine
나는 게임매니아다~♪ 나는 파워진만 본다~♬
파워진은 8,500원이다~ ♬♪
대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine
3 MARCH 2000
문광부 우수잡지 선정
■ 뚱큰이의 화제작공략
아미맨 3
■ 밀레니엄 국산대박 집중기획
1 악튜러스
2 디스펠
■ 게임특집/ 피덱스
■ 흥미기획
길드, 클랜, 스쿼드가 도대체 모야?
■ 하드웨어 특집
「신학기 PC 가이드」 이렇게 사자
한글판 무려 28면 공략
커버공략/
디아블로 2보다 먼저 출시,
통신가 급부상
녹스
NOX
늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!
긴급공략/ 「파워진」 한국 최초 엔딩보다! 3월 7일 발매!!
C&C 타이베리안 선 「파이어 스톰」
캡 짱! 3대명작 정품 부록 2CD
명작 3개 번달엔 정말 버릴 것이 하나도 없네
1 해저드 플러스
2 수호전 천도 108성
3 팬저 제너럴
1 드로이안과 똑같이 유럽에서 인정받은 「해저드 플러스」
2 말이 필요없는 코에이의 명작전략 「수호전 천도 108성」
3 오랜만에 1달 밤낮을 꼬박 샜다. 소문난 중독성 「팬저제너럴」
2000 아마추어 게임제작공모전 4
1월 수상작 동물농장
창세기전 1.04
건담크래프트 1.06
삼국통일 1.02
피파 2000K 리그 패치 등
데모게임
5 2차 체험판 악튜러스
6 체험판 녹스
멀티데모
7 체험판 임진록 2
8 체험판 씰
양면 별책부록
9 6대 게임, 최단기 프로게이머되는법
+ 정품 CD공략본 10
http://www.powerzine.com 웹진 가동중
ABC
부수공사기구 한국 ABC가입
COMPUTER GAMING WORLD
독점기사특약
값 8,500원

CONTENTS

2000. 4

특보

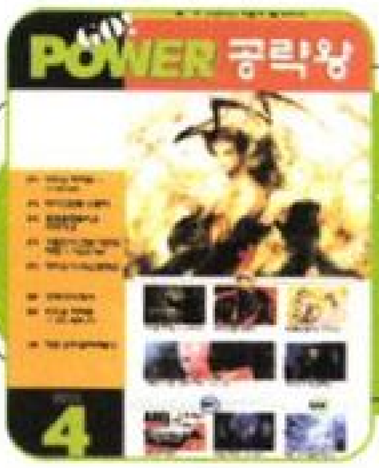
파워 이벤트 PS2를 노리자!

현장 취재

본지 특종- 한발 앞서 만나는 PS2의 게임세계

연재 & 특집 기획

특별부록



「GO! 파워 공략왕」



COVER

이번 달은 게이머들에게 충격과 기쁨을 안겨줄 플레이스테이션 2가 발매되는 달입니다. 파워 독자들이 단 하루라도 빨리 PS2의 분위기에 빠질 수 있도록 PS2를 표지로 선정했습니다.

GAME INDEX(가나다 순)

비디오 게임정보 700-9077 30초/50원
불건전 정보신고 080-023-0113



lotto 로또 비밀
LOGIC BINGO
2000 3
정가: 5,000원
국내최초 고가경품 & 로직전문 잡지
복권보다 높은 당첨확률
잡지야? 복권이야?!
추리로직, 칼라로직, BIG로직
다채로운 로직 엄선
직소퍼즐, 크로스워드, 폭소만화, 심리테스트 등
버라이어티 퍼즐랜드
★로또의 경품잔치는 매달 계속됩니다!
기타 50여종의 고가 경품이 수록!
가스 오븐레인지
삼성 캠코더
태평양 아이오페
드럼 세탁기
롯데 815 오디오
향수
디지탈 카메라
소니 29" TV

인기 정상급 머그게임들을 CD 한 장에 담아서

공짜로!





바람의 나라

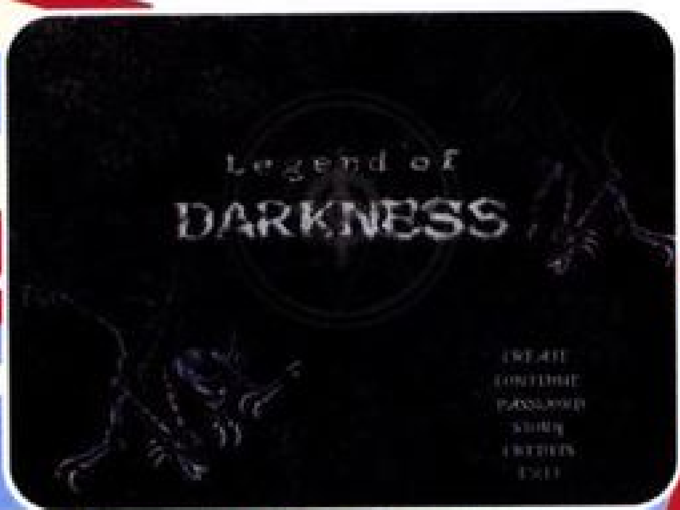

리니지



다크세이버



영웅문



어둠의 전설



스타체이스



일랜시아

신청방법

·주·제우미디어

1. 'O1411/O1412'로 접속하신 후에 인포샵 'champ'에 오셔서 '77. 머그게임 접속 CD 무료 신청' 코너에 '이름/주소/우편번호'를 적어주시면 무료로 CD를 우편발송해 드립니다.

2. 천리안/ 하이텔/ 유니텔에서 'go powerz'하면 원하는 머그게임을 다운받을수도 있고, CD 무료 신청 코너에 '이름/주소/우편번호'를 적어주시면 무료로 CD를 우편발송해 드립니다.

3. 'ARS 700-9077'으로 전화하셔서 '머그게임 접속 CD 무료 신청' 코너에 신청하시면 무료로 CD를 우편발송해 드립니다.



치트코드 3가 새로 나왔습니다!!
NEW 2000
Millennium PC GAME
NEW 핸드북 시리즈 3
치트코드
GAME TECHNOLOGY 2000
통신에서도 찾아볼 수 없는 비밀코드 공개
누구나 인정하는
게임 부문
베스트셀러 No.1
● 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
● 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
● 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
● 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
● 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
● 최신 게임 패치프로그램 제공
● 찾기 쉬운 사전식 배열
● 아주 유용한 팁도 수록
매우 작습니다.
그러나, 매우 강력합니다!
최신 게임 무적 파일
일반 CD-ROM 드라이브에서 사용
작지만 강력한 CD!!!
최신 치트코드 2000 부록
해킹프로그램
3
제우미디어
이 한권의 책이
당신을 게임 강자로
만들어줍니다.
특별부록 : 초강력 미
최신 게임 에디
파일, 엔딩파일,
패치, 해킹프로그램 등
일반 CD-ROM
드라이브에서 돌아갑니다.
SPECIAL 2000
매진된 곳이 많습니다!
아래 총판으로 문의해보세요!!
서점에 있습니다!
값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841
최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3
눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판
작고 귀여운 미니 CD-ROM
그러나 기능은 무시무시 합니다!
▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장 가치가 있습니다.
이 책이 필요한 사람
시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람



최신 게임 마스터북 시리즈
아름다운 이야기, 아름다운 선율
가슴 뭉클한 「오리지널 사운드 트랙 음악 CD」가 포함된 공식 완전 공략집
창세기전 3
완벽 가이드북
소프트맥스 정식인증
The Digital Fever
SOFT·MAX
더 이상 숨겨진 비밀은 없다!
직업과 어빌리티 완벽공개!
친절하고 상세하게 누구나 알 수 있도록 꾸몄습니다!
창세기전 3의 궁금증을 속시원히 풀어줍니다!
* 창세기전 3 스크린 세이버 5종
* 창세기전 3 모든 일러스트 파일 (미공개 컷 포함)
* 최신 패치파일 수록
THE WAR OF GENESIS III
아름다운 이야기, 가슴이 뭉클한 아름다운 선율 창세기전 오리지널 사운드 트랙 게임음악 CD 시중가 1만원
전원증정
창세기전 3 사운드 트랙
THE WAR OF GENESIS III
창세기전 3의 모든 것을 알고 싶은 분께 바칩니다!
■ 알기 쉬운 게임 진행 플로우 차트 제공!
■ 롤플레잉 매니아들이 말하는 전략 전술
■ 숨겨진 이벤트와 방대한 시나리오 공개!
■ 처음 접하는 분들을 위한 진행하며 배우는 튜토리얼
■ 어려운 스테이지를 맵과 함께 자세히 풀이
■ 제작자가 숨긴 어빌리티 총 공개!
■ 각 캐릭터별 키우는 방법과 상세한 직업표 제공
■ 각 시나리오에 등장하는 분기별 전략회의와 풀이법
■ 창세기전 3에 나오는 모든 설정자료 제공
창세기전 3
소프트맥스 공식 인증 공략집 300면
■ 발매일: 2월 15일 예정
■ 값: 14.500원
(스페셜판 창세기전 3 게임음악 CD<오리지널 사운드 트랙 포함>)
문의: 02-3142-6848
제우미디어

최신 게임 마스터북 시리즈





너무나 아름다운 사랑이야기,
그 감동을 100% 그대로 전달 받고 싶지 않습니까?

PC용 파이날 판타지 8

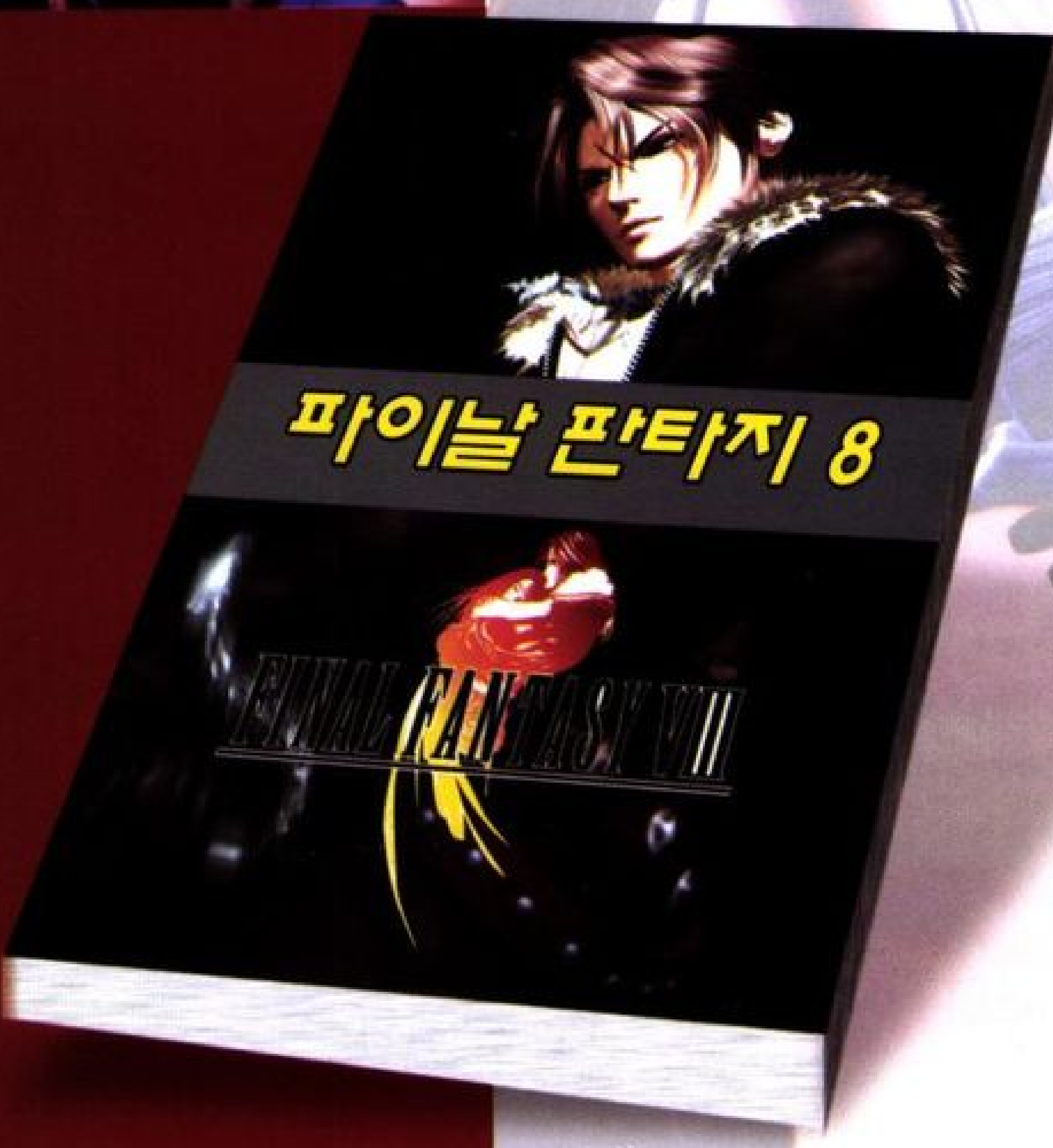
완벽 가이드북

스퀘어 소프트
인증 공식
가이드북

SQUARESOFT

스퀘어 소프트가 파이날 판타지 8편의 감동을
그대로 전달해드리기 위해
대한민국에서 제우미디어 1개 출판사를 선정,
「파판 8 공식 가이드북」 제작사로 인증했습니다.

파이날 판타지 8은 예술입니다.
약속대로 그 감동을 120% 전달해드리겠습니다!!



PC용 파이날 판타지 8과 관련된 각종 데이터 분석

- 포트폴리오로 보는 소환수 일람
- 스토리공개와 섹션별 철저해부
- 다양한 정션 모음 및 분석
- 체계적인 어빌리티 사용법 소개
- 드로우를 이용한 마법 시스템 분석
- 월드맵, 이벤트 맵 등 주요 맵 공개
- 화면으로 보는 영문자막 해설 공략

■발매일: 2월 20일 예정
■값: 9,800원 문의: 02-3142-6848

제우미디어

선구자를 찾습니다

국내 PC 게임 시장은 불과 수년만에 엄청난 향상을 가져왔다. 구태여 수치를 들어가며 설명하지 않더라도 주변에서 접할 수 있는 PC용 게임에 관한 정보의 양과 질이 모두 이전보다 엄청난 수준의 증가를 보이고 있다.

PC게임의 괄목할만한 성장, 그 배경에는 어떤 요소들이 자리하고 있는 것일까? 그 요소들은 곧이어 개방될 비디오게임 시장에도 똑같이 적용될 것인가? 곧 다가올 비디오게임 전면 개방시대, 그 미래를 그려보기 위해선 단기간에 거대한 시장을 형성한 PC게임의 성공사례와 원인을 하나하나 살펴볼 필요가 있지 않은가 싶다.

PC게임이 성공할 수 있었던 원인은 두가지 측면에서 바라볼 수 있다.

첫째, 폭발적인 하드웨어 보급이다. 교육용 PC, 혹은 인터넷 PC로 불리는 '게임기' 들이 어마어마한 스피드로 퍼져나갔다.

물론 여기에는 구매력을 가진 세대가 PC를 '게임까지 되는 기계' 로 인식했다는 것도 일조한 바 있다. 기본적인 호환성만 가지고 있으면 어떤 제품을 구입해도 상관없고, 누구나 만들어서 판매할 수 있기 때문에 하드웨어에 관한 특별한 제약도 없었다. 이렇게 게임만을 위해서는 너무 비싼 머신 PC는 아무런 저항 없이 대한민국 방방곡곡, 구석구석까지 퍼져 들어갔다. 꽃을 피우기 위한 땅이 마련된 셈이다.

두번째는 소프트웨어적인 면. 외국에서 개발된 게임들은 국내의 '유통사' 를 통해 국내 시장에 들어와 현지보다도 저렴한 가격,
즉 국내 현실에 맞는 가격으로 재조정되어 판매되었다.

또한 국내의 뜻 있는 이들이 모여 게임을 개발하거나 회사를 설립해 하나의 소프트웨어 개발사를 만들 수도 있었다. PC는 개발이
용이하다는 이점도 있었고, 개발을 위한 도구가 PC 자신이라는 장점 또한 가지고 있었다. 그러나 무엇보다도 큰 것은 그 소프트 개발에 아무런 제약이 없다는 것이다. 국내의 PC 게이머들은 하드웨어의 보급으로 만들어진 비옥한 토양 위에 적절한 가격,
그리고 다양한 종류의 '씨앗' 을 뿌릴 수 있었다.

이 두가지 조건에 게이머들의 열정과 관심이 더해져 지금의 성공시대를 얻어낸 것이다.

자, 그럼 이제 비디오게임 이야기로 돌아와서… PC게임이 가졌던 발전 요인을 우리 비디오게임에도 적용해 보자.

PC게임의 성공배경에 있던 여러가지 사항들은 비디오게임에서도 적용될 수 있을까?

불행히도 이 질문에 대한 답변은 대부분 부정적. 비디오게임 하드웨어는 통일된 규격을 가지고 있지도 않을 뿐더러, 교육이라는 목적으로 포장되어있지도 않다. 또한 하드웨어 메이커가 소프트웨어 전반에 대한 통제권을 가지고 있기 때문에 소프트 유통의 다변화를 꾀하기도 어렵다.

소프트웨어 개발에 참여하기도 쉽지 않고, 개발을 위해선 전용 저작툴을 사용해야만 한다. 물론 비디오 게이머들의 열정은 대단하다. 그러나 그것만으로 성공이라는 꽃을 피우기엔 무리가 있지 않을까?

그렇다면 다가올 비디오게임의 개방, 성공적인 비디오게임 시장의 확립을 위해 요구되는 것은 무엇일까.

아직까지 확실한 방법을 제시할 수는 없지만, 국내에 만들어질 비디오게임 시장에서 '성공' 이라는 글자를 얻기 위해선 적어도 이전의 방식과는 확실히 차별화된 전략을 가지고 시장공략에 임해야한다는 것만은 확실하다. 비디오게임 시장에 뛰어들 것이라면 남이 해왔던 일을 따라하는 흉내쟁이가 되기보다, 새 길을 만들어갈 선구자가 되어야 한다는 것 또한 확실한 일이다.

[이현수 팀장]

긴급공지

게임파워가 바뀝니다!

그간에 게임파워를 사랑해 주신 여러분의 성원에 보답하기 위하여 게임파워가 새로운 변신을 계획하고 있습니다. 곧 다가올 비디오게임 황금기에 대비하기 위해 더 새롭고 더 나은 모습으로 변모할 게임파워를 기대해주세요.





어떻게? 그리고 또 언제 변할 것인가??

그것은 一級秘密





내일을 위해 싸운다면 지금이 그 때다!

슈퍼로봇대전α

역시 '나비가면' 반씨네(반프레스토)였다. 너무나도 당연한 듯이 발매연기를 해서 게임을 기다리는 유저들의 염통을 다시 한번 찢어놓았다. 역시 나비가면은 어쩔 수 없는 것인가…. 이번 작품은 PS2의 '고속 로딩 모드'로 돌리라는 신의 계시인지 로딩 또한 무시무시하다고 한다. 이래저래 말도 많고 탈도 많은 「슈퍼로봇대전α」! 이번엔 새로 들어온 정보를 간략히 보기로 하자. 이제 제발 발매연기만은 그만 했으면….

제작사	반프레스토
장르	S·RPG
발매일	3월
발매가	6,980엔(한정판 9,800엔)

이번에 공개된 정보가 많긴 하지만… 새로운 정보들을 접하면 할수록 기다리는 유저들의 가슴에서는 불이 나고 있다는 것을 반씨네 일가는 과연 알고 있을까?

주인공 시스템의 파워업이다!

화면사진을 보면 알겠지만 「4차 로봇대전」이라던가 「로봇대전 F」와 비슷한 이미지를 풍기고 있다. 여전히 '슈퍼로봇계'와 '리얼로봇계'로 갈라지는 중요한 선택이 게임을 좌지우지한다.



▶ 비슷… 하다 못해 거의 똑같다



▼ 이것이 슈퍼계의 기체, 한방파워 일격 지존 '그룬가스트'이식

▼ 이것은 리얼계의 기체, 패고 튀고 '휴케바인 Mk-II'

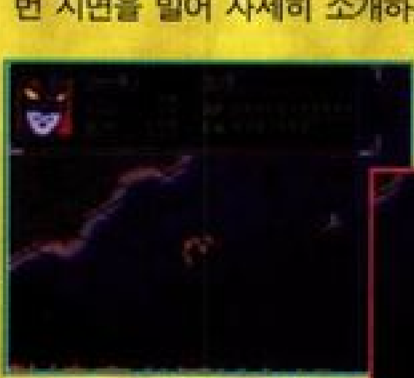




◀ 주인공 '류우토 히가와'군과 파트너(추정) '리오 메이론'양의 대화장면

'숙련도'가 이벤트를 좌우한다

숙련도가 높으면 난이도가 높아지고, 숙련도가 낮으면 난이도가 낮아진다는 등의 이야기는 지난달에 다룬 내용이지만, 이번엔 상세한 자료사진이 공개되었기에 다시 한 번 지면을 빌어 자세히 소개하겠다.



▼ 숙련도가 높다면, 두 녀석이 나오는 것이다!





▲ 숙련도가 낮을 경우, 보스급 유닛 '단테'가 혀나라서 처리하기 쉽지만

▲ 숙련도 포인트라는 수치가 보인다. 플레이어의 잘난 행동이 이 수치를 높이는 것이다

스토리 분기로 인하여 유저는 더욱 타오른다

슈퍼로봇대전이라면 역시 스토리 분기가 압권이라 질리지 않고 수십만 번 즐길 수 있지! …라고 생각하는 유저를 위해서인지 가지친 듯 좍좍 나뉘어지는 스토리 분기는 여전하다.



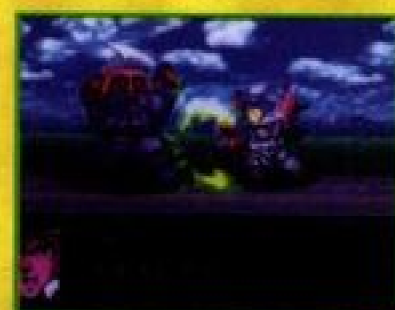


◀ 중년의 단추구멍 눈매는 플레이어에게 선택을 강요하고 있다

◀ 중요한 분기(일 수도)! 과연 당신은 어떤 선택을?!

슈퍼, 리얼의 초반루트를 모두 공개!

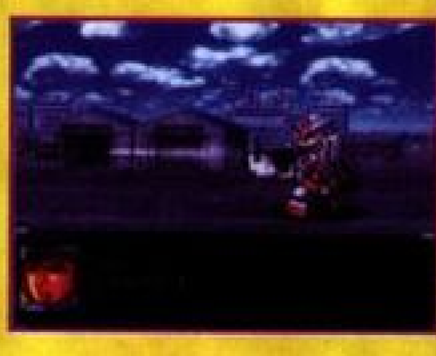
	슈퍼계	리얼계
1화	강철의 콕핏트	버닝·트루퍼
2화	마징가Z 절대절명	검은 건담
3화	겟타팀 출격하라!	화이트베이스 구출
4화	지온 재림	사신이라 불리우는G
5화	시크릿·넘버즈	지온의 망령
6화	아가마 격추명령	결전, 극동기지!
7화	렛츠! 콤바인	
8화	출격! 그 이름은 자이언트·로보	
9화	폭풍을 부르는 자	미지의 재앙
	↓	↓
인터미션	남아탈리아 섬으로	쟈브로로
	↓	↓
10화	눈떠라, 용자	아무로 다시



▲ 슈퍼계 5화에서 등장하는 SRX팀의 우리의 호프 류세이군



▲ 공통 7화에서 드디어 등장! 컴배트라 V



◀ 리얼계 10화는 노련하고 연륜 있는 초대 뉴타입, 아무로씨가 나온다



▲ 슈퍼계 10화는 말대가리 로봇, 라이딘 데뷔의 장!

테일즈 팬들은 집중하세요. 돈주고… 볼 수 있는 테일즈 이터니아 특보입니다

테일즈 오브 이터니아



감질맛 나는 정보만을 제공해서 팬들을 초조하게 만들고 있는 「테일즈 오브 이터니아」. 일단 현재 개발 진척도는 45%라고 한다. 하지만 발매일만큼은 끝까지 연내발매라며 입을 꼭 다물고 있는데. 슈퍼패미컴에서도 마지막까지 굴복하지 않고 최후의 슈패인들을 위해 힘써준 남코! 역시 이번에도 플스인들을 위해 선행을 반복하려는 것일까? 릿지 시리즈도 그렇고… 남코는 날짜에 항상 신경을 쓰는 듯하다. 음, 그들은 한 달에 한 번씩 마법에 걸릴지도 모른다. …의미불명.

제작사	남코
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

테일즈 팬들이라면 자그마한 정보에도 귀가 솔깃할 것이다. 일단 귀구멍을 잘 파주시고 목욕재개를 한 후에 이 글을 읽도록 하는 것도 테일즈 시리즈에 대한 예의일지도 모른다. 싫은 사람은 세수만 하고 읽어도 좋다.

신캐릭터 챠트, 도표로 만들어 소개한다

성함	위에서 밝혔지만 근시능력이 부족한 분들을 위해 재소개. 챠트
그녀의 성별	그녀라고 해서 속은 독자도 있을지 모르지만, 사실은 여자
나신 곳	글쎄… 한국은 아닌 것 같고…(저는 챠트가 아니라서 모릅니다)
연세	12세 청춘, 로리 만세, 흉 아저씨 제발 그러지 좀 마세요
직함	인기만화 「원피스」로 자라나는 청소년에게 희망직종 베스트1이 된 '해적'
높이	고려시대 아녀자들의 평균신장(일지도 모르는…) 146cm
중량	'들었다 놨다 20번'이 가능한 38kg, 딱 좋아!!
신체3부위	바스트 76(A컵…), 웨스트 55, 힙 77. 하지만 눈대중으로는 50, 60, 95는 될 듯

오랜만에 찾아온 이터니아의 5번째 동료. 자세한 프로필은 도표에 나와있는 그대로이다. 딱 보아하니 똘똘하게 생긴 것이 말도 잘 안들을 것 같다. 그 예상의 근거는 그녀가 바로 전설의 대해적 '아이프리드'의 자손이라는 것. 그리고 자신이 아이프리드의 자손이라는 사실을 굉장한 프라이드로 여긴다는데. 그녀가 쓰고 있는 모자는 아이프리드의 유품일지도 모른다는 말이 조심스레 전해지고 있다. 그러나 더욱 중요한 것은 그녀의 몸매. 본지 1월호에 소개했었던 동물(괴생물?)혹사소녀 '메르디'와 함께 말도 안되는 몸매로 유저들에게 잘못된 지식을 전해주고 있다. 이제야 고백하지만 챠트의 신체3부위에서 눈대중이란 거, 사실은… 자로 재어봤었다. 이건 사기극이다!!



차세대 女해적, 챠트양의 위풍당당하고도 소박한 꾸밈새



여러분, 사실 저런 몸매로는 죽었다 깨어나도 76이 될 수가 없습니다. 지나가는 아가씨에게 "저, 혹시 89?"라고 묻는다면… 기뻐할지도 모릅니다

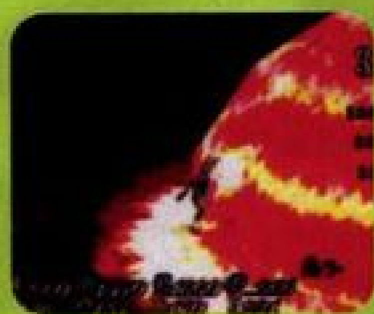
◀ 파워가 극에 달한다는 막강한 12세, 투포환을 막 던진다. 역시 엽기게임이다

특기없는 테일즈는 특보없는 게임파워다

전투를 더욱 화려하고 예술적이며 즐겁고 고민되게 만들어 주는 특기. 캐릭터들의 특기가 공개되어 여러분과 함께 행복에 빠지고자 소개해 놓는다. 보기 싫은 사람은 눈으로 읽기 바란다.



▲ 호아파참(虎牙破斬)



▲ 익스플로드(EXPLODE)



▲ 애시드 레인(ACID RAIN)

특별코너 골고루 서비스

즐거운 미니게임은 즐거운 게임파워



◀ 공을 피하자. 왜 이런 위험한 물건과 놀아줘야 하는지 아직 누구도 알 수 없다

일러스트 확정의 행운아들



▲ 리드는 미소년이 되었고 메르디는 미소녀가 되었다

감동의 주제가는 어느 분이 부르시는가

「명탐정 코난」의 주제가를 담당한 밴드 'GANET CROW'가 이터니아의 주제가를 른다고 한다. 어떤 노래인지는 확실히 밝혀진 바가 없고 곡명만이 확인되었는데 이름하여 'Flying'이라 전해지고 있다.



떨린다 떨려! 그들이 돌아왔어!!

그라디우스 Ⅲ & Ⅳ - 부활의 신화

제작사	코나미
장르	슈팅
발매일	봄
발매가	미정

「그라디우스」의 최신작이 PS2로 등장한다! 그래픽은 PS2이니 만큼 이전의 시리즈와는 압도적인 차이를 보이는 데다, 남아나는 용량을 주체하지 못했는지 2개의 작품을 하나의 패키지로 묶어서 등장하는 「그라디우스 3 & 4 부활의 신화」. 하나 안 산다고? 당신, 슈팅하곤 안 친하지? 아니면… 게임한지 얼마 안 됐구만.

그라디우스의 '절대적'인 위압감을 다시 느낄 수 있다

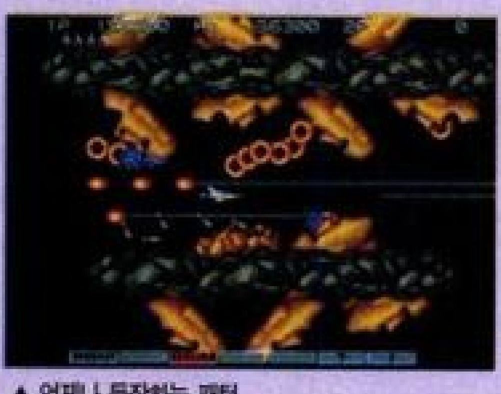
횡스크롤 슈팅 최악의 난이도와 최고의 퀄리티를 자랑하는 그라디우스. 특히 3, 4 모두 이식작으로는 최초이기 때문에 많은 골수팬들이 기다렸을 것이라 생각한다. 일단 3와 4사이에는 무려 10년이라는 공백이 존재하기 때문에 2가지를 한꺼번에 소개하는 것은 무리가 있다. 따라서 비슷하면서도 오묘한 차이가 있는 부활의 신화는 각각 나눠서 들여다보기로 한다. 참고로 모든 그래픽은 2D가 아닌 3D이다. 잘 살펴보도록.

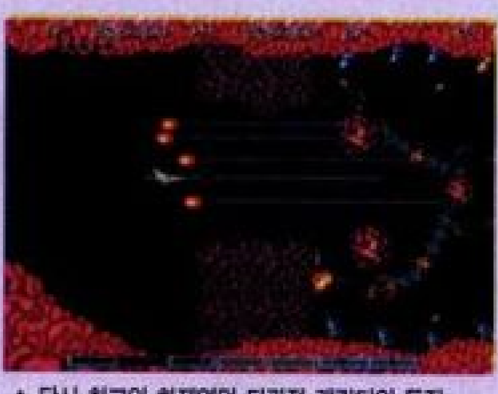

▲ CG무비의 일부. 멋집니다


▲ 안 산다고 말했던 당신, 언제까지 가나 보자고

그라디우스3 ~ 전설에서 신화로 ~

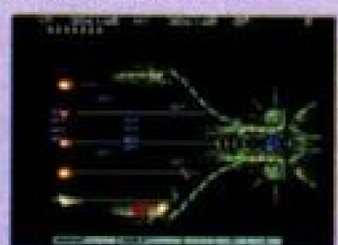
89년에 등장. 지금까지 한 번도 가정용 게임으로 이식된 유래가 없는, 존재감 넘치는 작품. 레벨 업 에디트 시스템과 '!'의 전멸효과 추가 등등으로 부제 그대로 길이 기억될 명작. 항상 그라디우스의 적이었던 박테리안은 최후의 공격인 다크포스를 발동, 주위의 혹성을 먹어치우기 시작한다. 모든 이들을 절망으로 몰아넣는 공격이 혹성 그라디우스에도 뻗쳐올 때, 다시 등장한 '빅 바이퍼'. 빅 바이퍼는 이번에야말로 박테리안과 결판을 내고자 어둠의 저편으로 향한다. 국내에는 꽤나 생소한 작품을 PS2로 접해볼 좋은 기회가 될 것이라 믿어 의심치 않는다. 코나미엔 음악게임만 있는 것이 아니라는 것을 기억하자.


▲ 언제나 등장하는 패턴


▲ 당시 최고의 화제였던 다관절 캐릭터의 동작


▲ 파로디우스로 더 친숙할지도 모르겠다. 버블 스테이지


▲ 사라만다 2를 연상시키는 보스 캐릭터


▲ 리저드 코어. 퍼붓는 레이저와 촉수 공격은 다분히 위협적

그라디우스 4 ~부활~

그라디우스 팬들은 "10년… 길었다…"라고 회상하는 「4」. 초등학생 6학년이었던 당시 3의 팬을 대학교 졸업반으로 만들어 놓았던 4. 그 이름도 위대한 「부활」. 99년에 등장한 정진정명의 최신작이다. 이제 박테리안도 먼 옛날의 과거로 생각될 즈음 정체불명이 적이 등장. 긴 시간동안 잠들어 있던 빅 바이퍼는 그라디우스를 지키기 위해 다시 일어난다. 당시의 슈팅 시류에 휩쓸린 건지 아닌지 무한 루프를 채용하였다. 자, 난해한 그라디우스의 난이도를 뚫고 무한 루프를 계속해서 돌 수 있을까? 진정한 슈팅의 최고수라고 자부한다면 반드시 도전해 보아야 할 것이다.


◀ 빅코어 MK-Ⅱ改. 직선형 레이저로 분위기를 압도한다

▼ 여전히 등장하는 촉수형 적 캐릭터. 그 부드러움에 주목하자

▲ 배니싱 코어. 강력한 확산 레이저와 유도 미사일을 지닌 공격 범위 승부 타입

◀ 빠지지 않고 등장하는 용암 스테이지. 정지 화면으로는 모르겠지만 이글거리고 있다



도쿠가와와 도요토미의 최후의 결전, 지금 여기에

결전(決戰)

실시간 폴리곤을 이용한 다인(多人)전투 시스템으로 최강의 전략 시뮬레이션의 자리를 넘보는 결전. 게다가 제작사는 시뮬레이션의 명가 '코에이'! PS2 동시발매 타이틀로 예정되어 더더욱 시뮬레이션 팬들의 기대를 받고있는 결전의 새로운 정보를 공개한다. 그래픽의 세밀함을 보면 그대의 고개는 저절로 끄덕여지리라. 발매일 임박!! 하지만 여러분, 플스2를 먼저 구입해야 게임을 가동시킬 수 있습니다. 속이 쓰리십니까?

제작사	코에이
장르	시뮬레이션
발매일	3월 4일
발매가	6,800엔

지면도 없고 시간도 없고 할 말조차 없다. 빨리 게임화면으로 시선을 옮겨라. 그리고 즐길만 하겠다 생각되면 빨리 적금을 해약…… 하지는 말고, 돈 많은 친구를 꼬드겨라.

시나리오의 흐름은 다음과 같음

시나리오에 따라서는 전투부터 들어가는 시나리오도 있지만 기본은 이하의 순서에 따른 진행으로 이루어진다.

① 정략(政略)

출전하는 부대와 전략을 정비하는 부분. 일단 무장과 병사의 종류를 고르고 휴전이나 배반 등의 정치적인 책략도 구사해야 한다. 병사의 종류는 전술의 구사에 영향을 미친다는 것, 책략을 구사하는 데에는 사신의 매력이 크게 영향을 미친다는 것 등 을 알아두자.



▲ 무장의 능력을 개인적으로 확인가능



◀ 적을 조사하면서 아군의 병사를 고르는 것도 중요. 이 게임은 전략 시뮬레이션이란 말이닷!

② 미니드라마

시나리오마다 준비되어 있는 미니 드라마. 일본 역사와 동일(또는 비슷)한 내용의 드라마가 흘러간다.





▶ 이런 인물들이 등장해 주신다. 「노부나가의 야망」 좋아하는 사람?

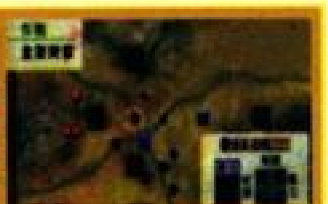
③ 군의(軍議)

정략에서 계획했던 작전을 토대로 구체적인 작전을 세운다. 실전에 들어가기 전의 최후의 전략입안이 된다. 여기서 정한 패턴대로 전투가 행해지는 것이다.



▲ 적을 잘 보고…





▲ 아군의 작전을 판다. 알곳지?

메인 시나리오는 6개가 공개!



▲ 도쿠가와와 이시다의 전투를 그린 첫 전투



▲ 그 유명한 세키가하라의 싸움



▲ 수구 돌파전, 세키가하라에서 동군이 승리하여야 한다



▲ 큐슈의 쿠로다와 전투하는 4번째 시나리오



▲ 세키가하라에서 동군이 패배하면 우에다 퇴각전으로…



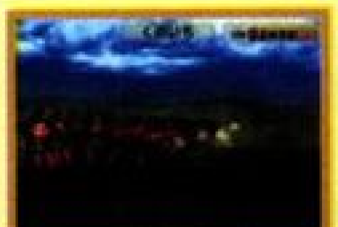
▲ 도쿠가와의 도망 이후의 싸움, 후지의 합전

④ 합전(合戰)

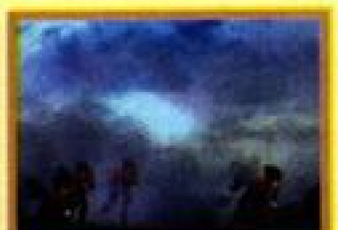
대망의 전투 개시. 전투는 리얼타임으로 진행되기 때문에 전투중에 내리는 작전의 실행이 늦으면 예상외로 아군의 피해는 무지 심각해진다. 임기응변의 상황판단이 중요한 변수라고 하니 기대가 되는 부분이다.



▲ 대표적인 기습작전 쿠노이치(여닌자를 뜻한다)대 작전 실행의 예. 일단은 보병들의 전투가 펼쳐진다



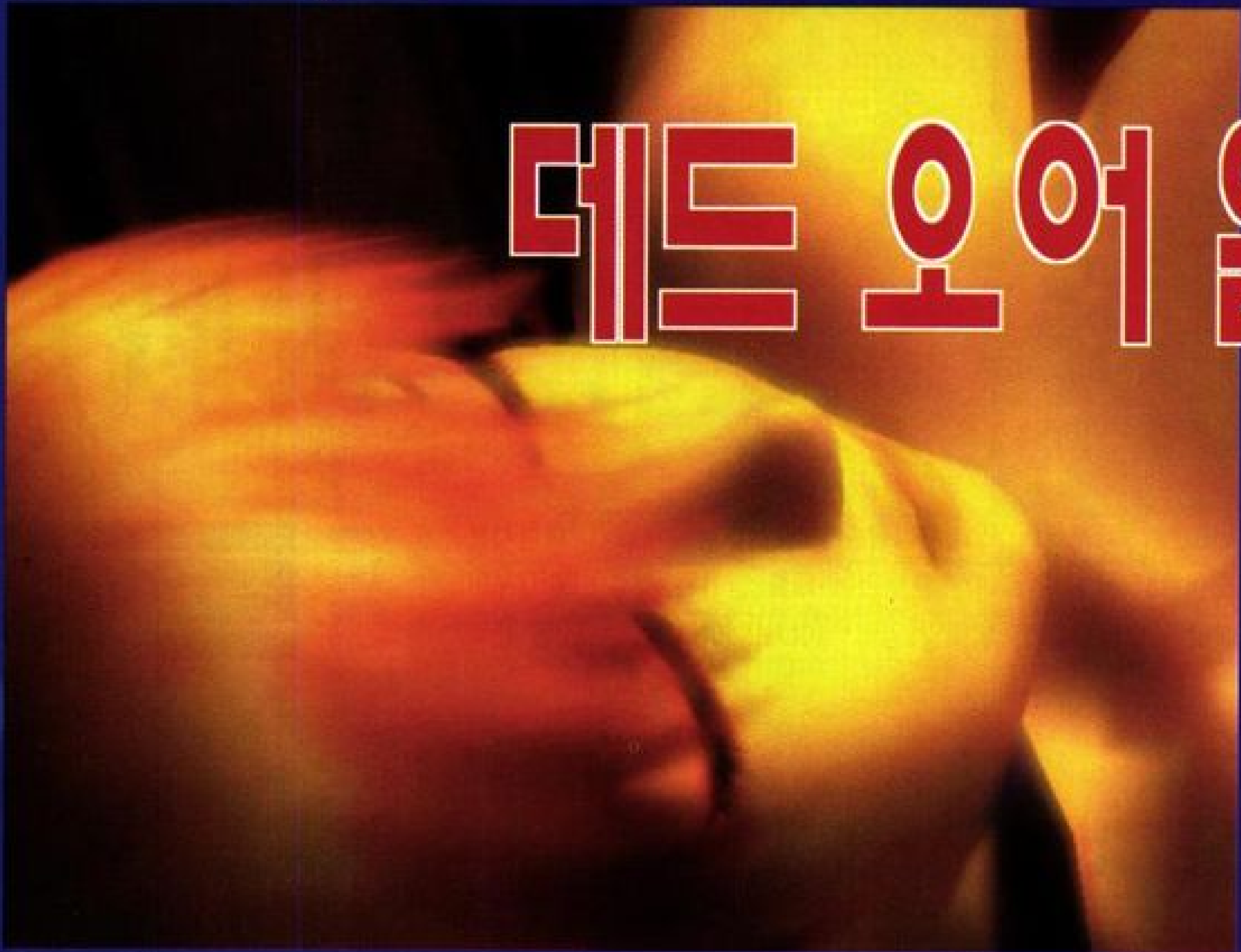
▲ 재차 대기하고 있던 진영(陣營)에 갑자기 연락탄이…



▲ 쿠노이치 등장! 연막 속에서의 암살을 피하기란 여간 어려운 일이 아닐 텐데…

⑤ 시나리오 엔딩

미니 드라마와 비슷하게 펼쳐지지만 전투의 결과에 따라 역사가 바뀌기도 한다. 엔딩이 끝나면 다음 시나리오로 이어지게 된다.



누가 이길까?

데드 오어 얼라이브 2

나오미 기판으로 만들어진다는 사실 하나만으로 수많은 DC 유저들의 희망처럼 군림했던 「데드 오어 얼라이브 2 (이하 DOA 2)」. 하지만 이게 어이된 날벼락인지, PS2로도 똑같은 게임이 등장한다고 한다. 나오미라는 존재가 「아케이드에서 즐길 수 있는 드림캐스트」가 아닌 단순한 아케이드 기판의 또 하나에 불과하게 된 이 시점에서, 각각의 존재이유를 생각해본다.

제작사	테크모
장르	격투 액션
발매일	3월 1일 (DC) / 3월 30일 (PS2)
발매가	6800엔 (PS2)

DC의 구세주, DOA 2

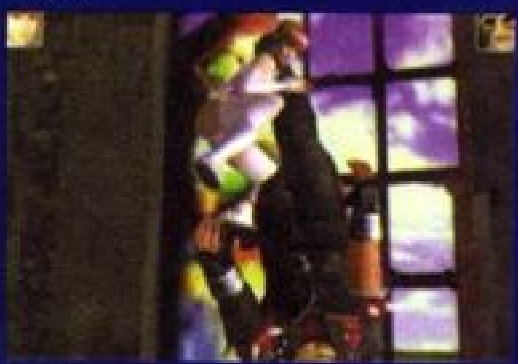


▲ 이야말로 극상의 그래픽

이미 많은 유저들이 알고 있는 게임이지만, 간단하게 되돌아보자. 이 게임은 96년에 아케이드로 처음 발매되었던 격투액션 게임 시리즈의 최신작으로, 세가의 아케이드 기판인 나오미용으로 개발되었다.

이 게임의 특징이라면 무엇보다도 미려한 그래픽. 처음 타이틀이 공개되었던 98년 당시, 어떤 게임과도 비교할 수 없는 깔끔한 그래픽과 현실적인 움직임으로 화제가 되었던 바 있다.

이후 이 게임에 대한 유저들의 기대는 하늘을 찌를 듯 했고, 각종 드림캐스트 관련 게임지의 이식희망 순위에서 지속적으로 상위권을 지키게 되었다(나오미로 발매하는 게임임에도 불구하고, 테크모 측에서는 99년 중반까지도 "어떤 게임기로의 이식도 발표한 적이 없다"는 입장을 취하고 있었기 때문이다).



▲ 홀드야말로 승리의 열쇠

그리고 얼마 전 발매된 아케이드 버전은 단순히 그래픽만 뛰어난 눈요기감이 아니라는 것 을 확인시켜 주었다. 이제까지 유저들을 어지럽게 만들었던 화면의 아름다움뿐만이 아니라 프리 버튼의 사용으로 한층 발전한 홀드나 박력 넘치는 태그, 그리고 전편과는 비교도 안 될 정도로 발전한 격투 시스템은 이식작에 대한 기대를 더해주었다.

그런데 이게 무슨 날벼락인가?

작년 9월 경, 인터넷의 게임 관련 뉴스 사이트에서는 이상한 소식이 돌았다. DC용 DOA 2의 일본판은 발매되지 않을 수도 있으며, PS2용으로도 DOA 2도 개발 중이라는 소식이었다. 일부 소식통에서는 「PS2에서는 나오미에서 작업한 소스 중 90% 이상을 그대로 사용할 수 있다」는 상당히 구체적인 수치까지 제시하면서 PS2용 DOA 2의 존재에 대해서 강한 긍정의 메시지를 보냈다.

그리고 올 2월, 결국 테크모는 PS2용 DOA 2가 제작 중이며, 3월 31일에 DVD-ROM을 매체로 발매될 예정이라고 발표했다.

물론 DC용도 발매된다. DC용의 DOA 2는 미주 지역에서 3월 1일에 발매되며(일본판의 발매는 현재 미정), 이제까지는 완벽 이식이라고 볼 수 있을 정도의 수준이라고 한다. 하지만 PS2용 DOA 2의 발매로 인해서 DC판이 가지는 존재감이 많이 사라졌다는 것은 부정할 수 없는 일일 듯



▲ 이것이 PS2용 DOA 2, 아케이드와 비교할 때 전혀 손색없는 그래픽을 보여주고 있다



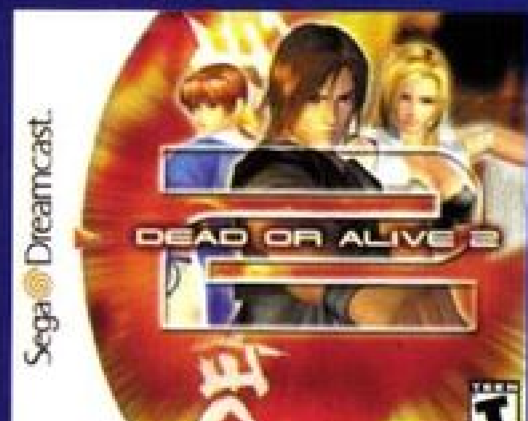


▲▶ DC용의 DOA 2, 이쪽 역시도 아케이드와 비교해서 손색이 없다. 아래에 쓰여있는 「DOA 2 for US DC」를 보면서 눈물을 흘리는 사람이 있을지도?

현재까지의 완성도는 어떻게 되는가?

DC용

먼저 이식이 발표된 버전이니 만큼, 거의 완성판이라고 해도 좋을 정도의 완성도를 보이고 있다. 특히, 현재까지 공개된 PS2용 DOA 2에서는 한 화면에 네 명의 캐릭터가 동시에 나오는 장면을 볼 수 없는데 반해서, DC용 DOA 2의 경우는 세 명의 캐릭터가 한 화면에서 설치는 모습을 볼 수 있다.



▲ 이미 케이스까지 공개된 상태


▲▼ 때린데 또 때리지만 말아라


◀ 이벤트 무비까지도 아름답게 재현되어 있다

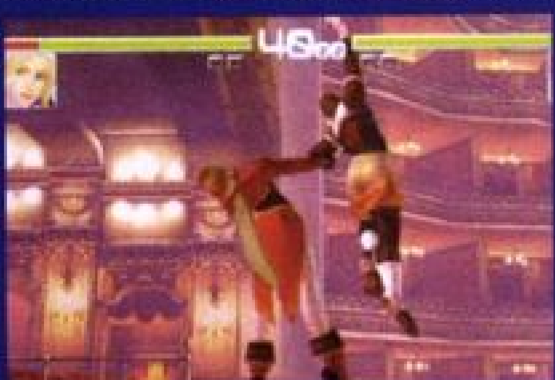
●●●DATA●●●
발매일: 3월 1일 (미주판)
매 체: GD-ROM

현재까지의 완성도는 어떻게 되는가?

PS2용


▲ 미려하다는 말 밖에는…

일단 그래픽에 있어서는 아케이드용과 흡사한 정도, 아니면 그를 능가하는 완성도를 보여주고 있다. 물론 아직까지 어느 정도의 제작 일정이 남아있기 때문인지 아직은 한 화면에 두 명밖에 보이지 않고, 화면 윗 부분의 게이지 등에서도 완성되지 않은 모습을 볼 수 있지만, 배경 그래픽 등은 거의 완벽한 모습으로 재현되어 있다. 특히 캐릭터의 얼굴 모습까지 섬세하게 재현하고 있는 부분은 작년에 DC용으로 발매되어 극찬을 받은 바 있는 남코의 「소울칼리버」와 비슷한 수준, 내지는 그 이상이라고 볼 수 있을 정도이다.

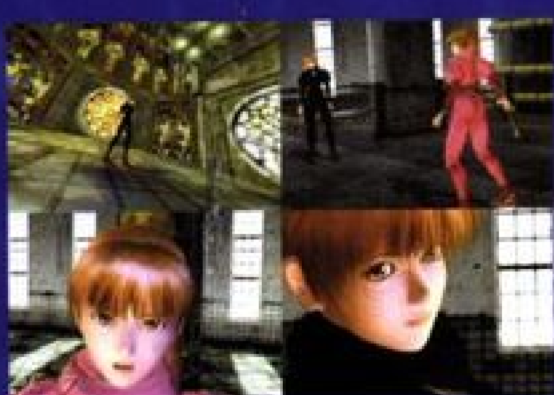




그러면 틀려지는 점은?

PS2와 DC용의 DOA 2는 양 쪽 모두 현재 구동되고 있는 아케이드용보다 상당히 발전한 모습으로 나온다. 일단 아케이드 판에서는 볼 수 없는 새로운 코스튬이 추가된다고 한다.

코스튬의 추가



위의 사진을 보면 붉은 닌자복을 입은 카스미가 검은 닌자복을 입은 카스미와 이야기하고 있는…데…이는 아케이드용의 데모중 한 장면을 연상하게 한다. 문제는 아케이드용으로는 검은 닌자복을 입은 카스미를 볼 수 없었다는 것이다. 물론 1편에서도 여성 캐릭터들에게 열 종류가 넘는 방대한 양의 코스튬을 선사했던 테크모이니 만큼, 이번에도 화려한 팬 서비스를 해 주길 기대한다.

스테이지 역시 추가

스테이지 역시 추가된다고 한다. 무엇보다도 기대되는 것은 태그스테이지의 추가. 아케이드용에서는 태그매치를 하게되는 경우, 태그 특설링 한 곳에서만 플레이할 수 있었기 때문에 오랜 시간 태그매치를 하다 보면 지루해지는 감도 없지 않았다. 부디 가정용에는 다양한 태그 스테이지가 등장하기를 바란다.

밀레니엄 버전 기본으로 이식


◀ 맨날 여기만?

현재 아케이드에서 즐길 수 있는 DOA 2의 대부분은 밀레니엄 버전이다. 초기 DOA 2에서 아쉬웠던 점들을 수정하고, 각 캐릭터들의 밸런스를 맞춰주는 등 여러 가지로 손을 본 버전으로, DC용과 PS2용 모두 이 버전을 기본으로 해서 이식된다.

4인 플레이 가능

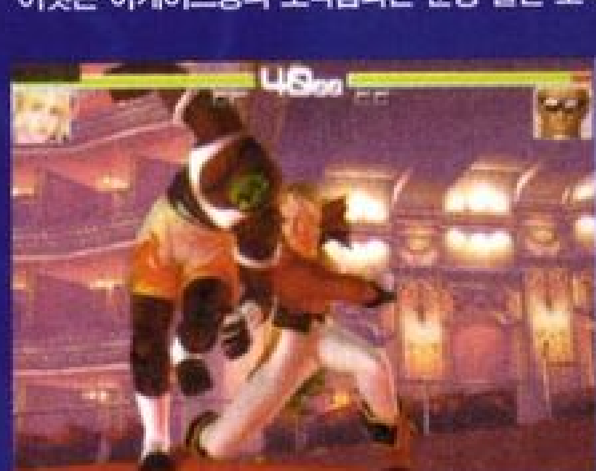
놀랍게도 4인 동시 플레이가 가능하다. 격투 게임에서 (더군다나 가정용 대전 격투게임에서는) 흔하지 않은 방식이기에 더욱 관심이 가는 부분인데, 기본적으로는 작년에 발매되었던 DC 「마벨 대 캡콤」과 같이 두 명씩 한 팀을 이루어서 필요한 때 태그하는 방식이 아닐까 한다. 물론 네 명이 한꺼번에 난투극을 벌이는 장면이 떠오르는 유저들도 있겠지만, 실질적으로는 불가능하지 않을까 한다.

진정한 완성판은 어느 쪽? PS2? DC?


▲ 사실 이 정도의 그래픽이 나와준다면 만족도는 100%지만…

두 기종으로 모두 발매되는 만큼, 과연 어느 기종이 더 완벽한 게임성을 보여줄지가 관심거리일 것이라는 생각이 든다. 성능이 뛰어난 PS2 쪽일까? 아니면 나오미 게임에 최적화 되어있는 DC 쪽일까?

일단은 PS2 쪽의 손을 들어주는 것이 옳지 않을까 한다. 하드웨어적인 성능 자체도 DC와는 비교가 불가능한 수준인데다가, 매체가 DVD-ROM으로 되어있는 만큼, 동영상 등의 추가도 있다고 한다. 또한 PS2의 전용 컨트롤러인 듀얼쇼크 2의 조작성을 최대한으로 살린 조작계를 선사한다고 하니 더욱 기대가 되지 않을 수 없다. 듀얼쇼크 2의 특징이라면 모든 버튼이 아날로그 입력을 지원한다는 것인데, 과연 이 부분을 언급하고 있는 것인지는 알 수 없지만 어쨌든 아케이드용의 조작감과는 분명 틀린 조작감을 보여줄 것으로 보인다.


▲ 이 정도가 아직 개발 중인 버전이라니…

게다가 현재 공개되어 있는 버전은 PS2의 성능을 충분히 활용하지 않은, 이모션 엔진에서의 연산만으로 만들어낸 화면이라고 한다. 결국 PS2의 그래픽 프로세서들을 활용하면 지금보다도 훨씬 아름다운 그래픽을 만들어낼 수 있다는 계산이 나오고, 제작사인 테크모 측에서도 틀림없이 제품판은 훨씬 나은 퀄리티로 나올 것이라고 자부하고 있다.



이제는 양지에서 그리고 싶다

이노센트 티어즈 (Innocent Tears)

사람을 습격하는 천사를 쓰러뜨리기 위해 싸우는 타천사의 애환을 그린 이색적인 스토리의 「이노센트 티어즈」. 이 게임의 장르는 입체적인 맵에서 고저차를 이용하여 전투를 벌이는 시뮬레이션 롤플레잉이다(이하 S·RPG). 전투 시스템은 둘째치고 일단 그래픽 면에서 많은 점수를 얻고 시작하는 작품으로, 만화 '세라픽·페더' 등으로 유명한 '우타타네 히로유키'가 그래픽 부분을 맡았다.

제작사	글로벌 에이 엔터테인먼트
장르	S·RPG
발매일	봄
발매가	미정

이야기의 중심 인물은 주인공이면서 타천사인 '하루아키'와 연인인 '카가리'이다. 행방을 감춘 카가리를 찾아 하루아키와 그녀의 오랜 친구인 '유미'는 도쿄를 돌아다니며 다양한 사건에 빠져든다. 그러나 둘만의 시간이 많아지면서 유미도 그에게 연정을 품게되는데… 주인공을 좋아하는 여성의 한쪽은 천사, 다른 한쪽은 타천사가 되면서 이야기는 끝을 알 수 없게 된다. 주인공은 유미와 함께 천사인 카가리를 쓰러뜨릴 것인가? 아니면 동족을 버리고 천사인 카가리와 다시 사랑에 빠질 것인가?



▲ 내성적인 아오이는 사키에게만 감정의 표현을 한다

스토리 다이제스트



▲ 게임파워 1월호에 소개되었던, 소녀 미키. 그녀는 무엇을 위해 기도를 하고 있는 것일까?



▲ 무표정하게 서있는 모습이 매우 인상적

근원을 알 수 없는 이상한 힘이 도쿄를 순식간에 파괴했다. 살아남은 사람들은 천사에게 공포를 느끼며 살고 있다. 천사가 사람을 잡아먹기 때문에 두려움에 떨고 있는 것이다. 하지만 천사들의 숫자도 시간이 지나감에 따라 줄어들고 있었다. 누군가가 천사들을 퇴치하고 있는 것일까…? 사람을 잡아먹는 천사를 증오하는 정의감이 넘치는 타천사, 카루라 하루아키(神樂 晴明). 같은 타천사인 유미와 함께 도쿄를 돌아다니며 천사를 물리친다. 그리고 그는 천사를 죽이기 전에 반드시 물어보는 말이 있다. "젊은 여천사를 알고 있는가!? 이름은 카가리라고 한다!" 연인 관계인 하루아키와 카가리는 원수지간인 타천사와 천사. 서로 다른 인생을 살아가야 하는데….

독특한 전투 시스템

■ 고저차를 살린 필드

인간과는 달리 태어날 때부터 갖고 있는 날개로 하늘을 날 수 있는 천사와 타천사. 이들의 특성을 살리기 위해 필드는 입체적인 구조로 만들어진다. 공중과 높은 장소에서의 전투, 건물 위에서 기습하는 천사들, 다른 게임과는 달리 보다 폭넓은 전투 장소와 이동 거리를 생각해야 한다.



▲ 3D로 그려진 필드는 폐허가 된 도쿄를 잘 묘사하고 있다

■ 행동력 및 턴제

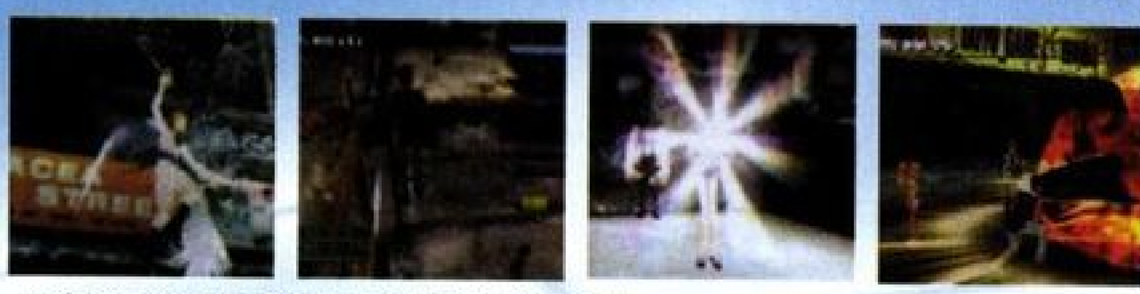
전투는 기본적으로 턴(TURN)제로 운영되지만, 캐릭터마다 설정되어 있는 행동력도 고려해야 한다. 다양한 커맨드는 행동력을 소비해야 실행할 수 있으며, 행동력이 있는 한 몇 번이라도 움직일 수 있다. 예를 들어 설명하자면, 먼저 하루아키를 이동시켜서 그 행동력을 5 소비한다. 그리고 유미를 이동시켜 그녀의 행동력을 2 소비하여 적을 포위한다. 그리고 다시 하루아키를 선택, 이번에는 공격을 하여 행동력을 2 소비시킨다. 이런 느낌으로 각각의 캐릭터에게 행동력이 있는 동안에는 순서에 관계없이 커맨드를 실행할 수 있다.



▲행동력을 필요로 하는 커맨드

■ 박력이 넘치는 전투 액션

전투 부분에서 느낄 수 있는 「이노센트 티어즈」의 매력은 바로 박력있는 연출이다. 자동차와 드럼을 이용한 공격에서 보여주는 그래픽은 드림캐스트의 건재함을 과시하고 있는 듯하다.



▲ 이런 전투 장면에서도 우타타네 선생의 특징이 살아나고 있다

캐릭터 소개 코너



타천사 카구라 하루아키 (神楽 晴明)

본 작품의 주인공. 정의감이 흘러 넘치는 고등학생이지만, 그것을 사람들 앞에서 보이는 것을 정말 싫어한다. 음양술(陰陽術과) 거합술(居合術)에 능통하다.



천사 호무라 카가리 (陸 優美)

하루아키의 연인이자 유미의 친구인 고등학생. 활발하며 장난을 좋아하는 성격으로 하루아키와 유미를 곤란하게 만든다. 도쿄가 파멸된 후에는 그녀의 모습을 볼 수 없게 된다. 카가리의 성우는 베르단디를 담당했던 '이노우에 키쿠코(井上 喜久子)'.



타천사 미사사기 유미 ((陸 優美)

유미는 대학생이다(생일이 빠른 탓에 나이가 맞는 고등학생과 여전히 사귀고 있다는 말도 있다). 하루아키와는 소꼽친구로 옛날부터 그를 흠모해 왔다. 아름답고 총명한 여성이지만, 대인관계에서 문제점이 엿보인다. 활발한 아가씨인 카가리와는 정반대인 성격으로 하루아키를 짝사랑하는 연상의 여인.



인간 요하네스 카미이즈미 (ヨハネス 上泉)

신부. 카구라 형제의 아버지와 친구였다.



천사 카가 유키코 (加賀 雪子)

얌전한 회사원으로 친구가 거의 없다. 시로는 그의 남동생이며, 양친을 잃은 이후로 그를 키웠기 때문에 그에 대한 애정이 남다르다. 하지만 천사와 타천사로 각성한 남매는 다른 길을 걷게 되는데….



타천사 카가 시로 (加賀 史郎)

락 그룹의 보컬이 본업이며 중국 무술에 능통하다.



타천사 카구라 아키라 (神楽 慧)

주인공인 하루아키의 동생. 공부 잘 하는 우등생이지만 형에게 뒤떨어지지 않는 정의감을 겸비하고 있다.



▲ 사라는 사랑하는 아키라와 주인인 크로드의 사이에서 방황하게 된다



천사 쿠죠 사라 (九條 サラ)

크로드의 하녀. 얌전한 성격으로 순종형 타입이지만 감정적으로 돌변하면 주위에 무사한 물건이 없다. 그녀는 주인의 명령으로 아키라를 유혹하기 위해 접근했다. 하지만 아키라의 진실된 사랑을 느낀 그녀는 진심으로 사랑하게 되는데…

POWER NEWS

파·워·뉴·스

플레이스테이션 페스티벌 2000이 보여준 세상

지난 2월 18일~20일에 걸친 3일간 치바의 마쿠하리 멧세에서는 SCEI가 주최한 빅 이벤트 '플레이스테이션 페스티벌 2000'이 개최되었다. 이 행사는 3월 4일 발매되는 SCEI의 차세대기 플레이스테이션 2(PS2)를 유저들에게 미리 체험할 수 있도록 하고자 개최된 것으로, 남들보다 한발 앞서 신기종을 체험하려는 사람들로 연일 장사진을 치르며 성황리에 막을 내렸다. 게임의 공개와 함께 PS2 메모리 카드, 본체 설치용 스탠드, 듀얼쇼크 2 등 12종류의 주변기기의 발매일과 가격을 발표했으며 본체의 패키지 등도 최초로 공개되었다. 행사 마지막 날인 18일에는 유명한 게임크리에이터를 초청한 신작발표가 개최되고, 연예인들의 토크쇼가 개최되는 등 다채로운 이벤트로 다양한 볼거리를 제공했다.



▲ 회장에 직접 모습을 나타낸 쿠다라기켄 사장

이 행사에 왕래한 사람들의 목적이나 다름없었던 소프트 체험코너에는 18개 메이커에서 28타이틀의 소프트가 출전하였고, 500대의 테스트플레이용 플레이스테이션 2가 전시되어 실제로 게임을 플레이해 볼 수 있었다. 행사가 진행되는 3일간 이 체험코너에는 단 한순간도 빈자리를 보기가 어려울 정도로 수많은 유저들의 행렬이 계속됐다. 특히 남코의「철권 태그 토너먼트」와 SCEI의「그랜트리스모 2000」, 코나미의「드럼 매니아」등의 PS2 초기 출하량에 막대한 영향을 미칠 것으로 예상되는 빅타이틀들이 당초 예상대로 많은 주목을 받았다.

행사기간중 메인 스테이지에서는 수시로 PS2의 신작발표회가 열렸는데, 이미 발표된 게임의 새로운 무비와 새로운 게임의 발표 등이 각 제작사의 크리에이터에 의해 직접 진행되었다. 캡콤의 제작발표회에서는 오카모토 요시키가 바이오 하자드의 새로운 시리즈를 PS2의 성능을 풀로 살려 모든 것을 폴리곤으로 제작하고 있다고 발표하였으며, 그 외 게임아츠가 개발하고 캡콤이 판매하는 실피드(가칭), 정문의 삼국지, 건그리폰 블레이즈(가칭)가 제작되고 있다는 사실이 발표되기도 했다. 또한 테크모에서는 상당 수준으로 이식이 진척된 데드 오어 얼라이브 2를 공개했으며, 그밖에도 수많은 신작 게임이 공개되었다. 모든 행사가 성공적으로 끝난 플레이스테이션 페스티벌 2000. 행사 내 계속되는 수많은 유저들의 열광적인 성원으로 PS2가 얼마나 많은 기대를 받고 있는지를 알 수 있었던 행사였다.



▲ 행사장을 찾은 관람객에게는 PS2용 체험판 10장 세트가 증정됐다. 사진은 그중 일부

DC 유저와 PC 유저가 퀘이크로 한 판 승부를!



최근, 세가 USA는 인기 게임「퀘이크 (US DREAMCAST 전용)」의 발매계획을 발표했다.

ID(이드) 소프트가 PC용으로 개발한「퀘이크」는 1인칭 슈팅 액션 게임으로, 최신작인「퀘이크 3 - ARENA」는 국내에도 출시되어 많은 인기를 끌고 있다.

퀘이크는 '멀티 플레이 전용 게임'으로 불릴 정도로 멀티 플레이의 비중이 높은 게임으로, 이번에 발표된 DC용 퀘이크의 경우도 DC의 통신기능을 활용한 멀티플레이를 지원할 예정이라고 한다. 개발 여부에 따라서는 PC용 퀘이크 유저와도 네트워크상에서 게임을 즐길 수 있다고 하니, 퀘이크를 플레이하기 위해 고사양의 컴퓨터 구입을 계획했던 사람들에게는 비용절감을 꾀할 수 있는 희소식이 아닐 수 없다.

64DD 네트워크 서비스 랜드넷 서비스 개시

작년 12월부터 계속해서 연기되었던「닌텐도64 디스크 드라이브(64DD)」를 사용한 네트워크 서비스「랜드넷」이 2월 24일부터 개시된다. 이 랜드넷 서비스는 메일을 송·수신하거나 홈페이지 관람, 게임과 뉴스 정보 열람 등 다양한 서비스를 받을 수 있으며, 계정을 하나만 등록하면 자신의 메일 어드레스 외에도 4명분의 어드레스를 더 받을 수 있어 이 서비스 하나로도 온 가족이 메일을 주고받을 수 있게 된다.

또한 랜드넷 서비스를 좀더 편하게 사용할 수 있는 키보드(4,600엔)도 4월 하순에 발매될 예정이다. 게임기이면서도 게임외적인 부분으로 그 사업망을 확장하고 있는 N64와 닌텐도. 앞으로의 행보가 주목된다.



▲ 랜드넷 서비스의 실례. 당연한 이야기지만 랜드넷 서비스를 이용하기 위해서는 64DD가 필수이다



▲ 서비스를 제대로 이용하기 위해서는 4월 하순 발매될 64DD용 키보드가 필요하다

「더 타이핑 오브 더 데드」 일본 직장 여성에게 인기!



세가 · 엔터프라이즈에서 개발된 아케이드용 키보드 타이핑 게임 「더 타이핑 오브 더 데드」가 일본 직장 여성에게 많은 인기를 얻고 있다. 「더 타이핑 오브 더 데드」는 세가의 인기 건 슈팅, 「더 하우스 오브 더 데드 2」를 키보드에 대응하도록 재구성한 작품. 좀비가 출현하면서 함께 출력되는 문자를 키보드로 정확하고 빠르게 입력하면 좀비를 쓰러뜨릴 수 있다. 스테이지가 진행되면 문자의 수가 늘어나고, 입력의 난이도도 상승. 오타를 치거나 입력이 늦어지면, 좀비에게 공격을 당한다. 세가 관계자의 말에 의하면 게임에 등장하는 타이핑 능력 평가(게임 스코어)는 실제 워드 프로세서 검정 시험에 채용된 채점 방식을 토대로 만들어진 것이라고 한다. 놀랍게도 이 게임에 가장 큰 관심을 보이는 것은 많은 시간을 타이핑 업무로 보내는 사무직 여성들이라고 한다. 게임도 업무의 연장선에 있다는 사고방식일까?

남코, 슬롯 링크 시스템을 채용한 머신 「사이버 리드 Ⅱ」 발표



(주)남코는 가정용 소프트의 세이브 데이터를 읽을 수 있는 슬롯 시스템을 탑재한 소형 비디오게임용 통체(아케이드 게임기의 케이스) '사이버 리드 Ⅱ'를 오는 3월 발매한다.

사용할 수 있는 기억 매체는 플레이스테이션용 메모리 카드와 드림캐스트의 비주얼 메모리이다. 메모리 카드와 비주얼 메모리용 슬롯을 동시에 장비한 통체는 이 '사이버 리드 Ⅱ'가 최초. 남코는 PS용 소프트와 DC용 소프트 2개를 통체 발매와 동시에 시장에 투입, 새로운 머신의 보급에 나서겠다는 의사를 밝혔다.

시장에 투입될 게임은 「슈퍼 월드 스타디움 2000」과 「신일본 프로 레슬링 투혼열전 4 아케이드 에디션」이다. 「슈퍼 월드 스타디움 2000」의 경우, 남코가 3월 23일에 발매할 PS용 「월드 스타디움 4」에서 키운 오리지널 선수 데이터를 사용할 수 있고, 「신일본 프로 레슬링 투혼열전 4 아케이드 에디션」에서는 토미가 작년 9월에 DC용으로 발매한 「신일본 프로 레슬링 투혼열전 4」에서 제작한 오리지널 프로 레슬러 데이터를 사용할 수 있다고 한다. 가정과 오락실을 하나로 묶을 수 있는 가능성 있는 머신 '사이버 리드 Ⅱ'를 국내에서 만날 수 있는 날은 언제일까?

PS2 전선 이상있다!

구기종과의 완벽한 호환을 크게 강조하던 PS2 전선에 시작부터 찬바람이 몰아치고 있다.

소니 · 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)는 자사 홈페이지에 PS용 소프트와 PS2와의 호환 문제에 대한 공지를 게재하였다. 공지 내용은 소니 자사가 실시한 테스트 결과에 대한 것으로, 이에 따르면 이미 발매된 PS 소프트 가운데에 15 타이틀 가량이 PS2에서 정상적으로 동작하지 않는다는 것. 이 사건은 그간 '완벽한 호환'을 시장공략의 무기로 삼았던 소니의 작전에 다소의 손상을 입힐 것으로 전망된다.


▲ 소니 웹사이트(www.scei.co.jp)에 관련사항에 대한 공지가 게재되어 있다

웹사이트에 공개된 15종의 소프트들(하단 참조)은 특정 상황에서 화면이 멈추거나 게임 스피드가 느려지고, BGM과 효과음이 정상적으로 출력되지 않는다고 한다. 발매 전부터 뜻밖의 어려움을 떠안게 된 소니와 PS2. 게임업계의 황제 소니는 어떠한 대응책으로 이 사태를 헤쳐 나갈 것인지 귀추가 주목된다.

PS2에서 이상현상을 보이는 PS 소프트

타이틀	메이커	타이틀	메이커
노트 트레저 헌터	액티 아트	몬스터 팜	테크모
그라디우스 DELUXE PACK	코나미	드래곤 비트	맵 저팬
아이돌 프로모션 ~스즈키 유에미~	알유에	나가자! 해적	아트 딩크
동아 프랜슈팅 배틀1	반 프레스토	조도 부류 · 호편(釣道 浮流 · 湖編)	에스코트
왕궁의 비보 텐션	밥	버추얼 파치슬롯 Ⅴ	맵 저팬
윙 커맨더 Ⅲ	일렉트로닉 · 아츠 · 스퀘어	버추얼 파치슬롯 EX	맵 저팬
갤럽 레이서	테크모	오늘밤도 천상자!! 2000	하티로빈
음악 만들기 카나데루2	아스키		

아케이드 게임 전람회 'AOU 2000' 개최

지난 2월 26일 마쿠하리 멧세에서 아케이드 게임 전시회인 「AOU 2000 어뮤즈먼트 엑스포(주최 : 전일본 어뮤즈먼트건설 관리자협회 연합회)」가 개최됐다. 회장안에는 게임업계의 주목을 받고 있는 각종 음악게임을 비롯, 대전 격투게임 등과 슈팅, 스포츠 게임의 신작들이 선보였다. 화상용 게임 이외에도 꾸준히 인기를 얻고 있는 경품게임 등도 예년에 비해 그 출품량이 한층 늘어난 모습이었다. AOU 2000에 참가한 유명 메이커와 주목받았던 제품들은 다음과 같다.



코나미 「북두의 권」, 「댄스매니아 X」등의 신작 등을 전시

남코 새 하드웨어 「사이버 리드 Ⅱ」에 대응되는 스포츠 게임 전시

테크모 「DOA 2 밀레니엄」의 전국대회를 실시하는 등 「DOA 2」 홍보에 주력

잘레코 발매직전, 자사의 개발품인 「노래게임(정식명칭 미정)」의 시연대를 운영

타이토 초심자도 쉽게 플레이할 수 있도록 조절했다는 「전차로 GO! 3」 전시 및 적의 탄환을 가로채 파워업한다는 새로운 시스템을 가진 슈팅게임 발표

캡콤 「마벨 VS 캡콤 2」 DC판과 연동, DC용 패드로도 플레이가 가능하다고 발표

세가 자사의 체감형 시뮬레이션 게임인 「마린 피싱」을 비롯 아케이드용과 DC용「버추얼 온」의 연동을 실현

POWER NEWS

파·워·뉴·스

드림캐스트가 손목시계를 찬다?! 세가 & 스워치 업무제휴


▲ 양사의 대표가 제휴상품을 교환하는 장면

세가·엔터프라이즈와 스워치는 지난 2월 24일, 「Access to Cyberspace」를 컨셉으로한 아이디어와 개발 등에 대하여 양사간의 업무제휴를 발표했다. 이 제휴 내용에는 RFID(비접촉형 기억칩)을 내장한 손목시계「스워치 엑세스(Swatch Access)」와 드림캐스트를 연동하는 새로운 서비스도 계획하고 있다.

위성안테나와 손목시계가 한 세트로 발매될 「스워치 엑세스(Swatch Access)」는 인터넷에 있는 정보를 드림캐스트를 통해 다운받아 게임을 즐길 수도 있고, 휴대하며 입력한 데이터를 다시 드림캐스트를 통해 업로드하는 등, 갖가지 응용 방법을 가진 새로운 개념의 제품이다.


▲ 이것이 컨트롤러 위쪽에 접속하는 스워치와의 연동 장치이다. 손목시계형 단말기와는 무선으로 데이터를 주고 받는다

이번 제휴에 대해 세가의 회장은 "스워치의 인터넷·타임을 이용해 전세계의 DC 유저가 동일한 시간대에 게임과 채팅을 즐길 수 있게 되었습니다"라고 밝혔다. 한편, 스와치의 대표이사는 "인터넷을 이용한 커뮤니케이션, 사무처리, 노는 방법 등이 변화하게 될 것입니다. 이번에 새롭게 발표한 「스워치 엑세스」로 인터넷 시간이 공유되면 여러 사람의 생활이 변할 것입니다"라고 설명했다. 발표회장에서는 스크린으로 DC유저들이 직접 「드림패스포트」를 이용해 채팅을 하는 모습과, 게임을 즐기는 모습들이 이미지 데모로 공개되었다. 스워치의 「스워치 엑세스」는 4~5월중에 발매 예정이다.

「스퀘어」와 「디즈니 인터랙티브」, PS2용 소프트 공동개발에 합의

SQUARE

Disney Interactive

디즈니 인터랙티브와 스퀘어가 PS2용 소프트 개발을 위해 손을 잡았다. 스퀘어는 지난 2월 18일의 발표를 통해 디즈니 인터랙티브와 공동으로 플레이스테이션 2용 게임소프트를 개발하기로 했음을 밝혔다. 양사가 손을 잡고 개발하는 새로운 작품이 어떠한 모습으로 태어날지는 현재까지 미지수지만, 「파이널 판타지」 시리즈의 캐릭터 디자이너였던 노무라 테츠야가 참여하게 된다는 것만으로도 벌써부터 화제거리가 되고 있다. 이번의 제휴로 만들어질 공동개발 소프트는 일본에서는 2001년 연말, 유럽과 미국 등의 해외 쪽은 2002년 발매가 예정되어 있다. 스퀘어와 디즈니 양측 모두 최첨단의 3차원 컴퓨터그래픽 기술로 전 세계를 떠들썩하게 만든 제작사들이다. 거기에 PS2라는 최고의 하드웨어가 더해진다면, 등장하게 될 타이틀의 스케일이 얼마나 거대할지는 누구라도 상상할 수 있을 듯하다. 최고들이 모여 만드는 작품, 빠른 시일 내에 상세한 정보가 공개되기를 기다려 보자.

루카스 아츠, DC의 서드파티로


▲ DC로 발매될 스타워즈 : 에피소드 1 레이서

미국과 유럽 세가는 루카스 아츠가 드림캐스트의 서드 파티로 참여한다고 발표하였다. 루카스 아츠의 참여 작품으로는 윈도우에서 인기를 얻은 레이싱 게임 「스타워즈 : 에피소드 1- 레이서(Star Wars : Episode Ⅰ Racer)」로 결정되었으며, 이번 봄에 발매할 예정이라고. 루카스 아츠가 DC에 참여한 이유는 드림캐스트의 네트워크 기능을 다방면으로 활용할 계획을 가지고 있는 것 때문으로 알려지고 있다.

한가지 아쉬운 점이 있다면, 개발되고 있는 게임은 구미 버전 드캐에서만 작동하는 소프트웨어라는 점. 일본버전의 발매 계획은 아직 발표되지 않았다.

이글을 읽고 계신 당신을 「비트매니아」의 개발진으로 모십니다

아케이드와 PS에서 아직까지도 많은 인기를 끌고 있는「비트매니아」 시리즈의 새 작품에 게이머들도 한 입김을 쓸 수 있게 됐다. 물론 직접 새로운 게임 제작에 직접 참여하는 것은 아니지만, 게임의 수록곡을 선택할 수 있는 '선곡권'이 소비자들에게 주어지게 된 것. 인터넷을 사용할 줄 아는 게이머라면 누구나 자신의 의견을 코나미의 신작 제작에 반영시킬 수 있다. 참여방법은 다음과 같다.

'코나미 재팬의 웹사이트에 접속

↓

전(全) 시리즈 수록곡중 마음에 드는 세곡을 선정

↓

코나미가 유저들의 의견을 집계

↓

많은 인기를 얻은 곡을 모아 「비매니 베스트(가칭)를 제작)

현재 계획중인 「비매니 베스트(가칭)」은 플레이스테이션 전용 소프트로만 발매될 예정이지만, 호응도에 따라 기타 기종의 이식도 충분히 가능할 것으로 전망된다. 지금 당장 웹사이트에 접속해서 여러분의 의견을 반영해 보는 것은 어떨지?

●실시 기간 : 3월 2일 ~ 4월 5일

●코나미 JAPAN(kcej) URL : www.konami.co.jp/kcej



▲ 3월 2일 발매될 시리즈 최신작 5th Mix

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

'동경게임쇼 2000 봄' 개최일정 확정

비디오 게임 최대의 축제이자 전시회 동경게임쇼 2000 봄의 개최 일정이 확정되었다. PS2의 발매와 더불어 한층 더 탄력을 얻은 소니, 일본 시장 완전 개방을 목전에 두고 있는 국내 상황 탓에, 올해의 TGS에는 국내 게임관련 업계들도 이전보다 더욱 촉각을 곤두세우고 있는 상태. 매년 비디오게임계에 있어 하나의 전환기 역할을 하는 TGS. 올해의 TGS는 비디오게임 업계에 어떤 변화를 불러일으킬지? 기대되는 부분이 아닐 수 없다.



행사일정

3월 31~4월2일(3월 31일은 업무, 취재 전용일)

입장료

예매 : 1,000 엔 (2월 15일부터 예매 가능)

당일 : 1,200 엔

기종별 타이틀 일람	
플레이스테이션	50
게임보이	27
드림캐스트	21
플레이스테이션 2	17
PC(MAC 포함)	17
NINTENDO64	4
원더 스완	1
기타	11
합계	148

장르별 타이틀 일람	
스포츠	25
액션	18
롤플레잉	17
시뮬레이션	16
슈팅	8
레이싱	8
퍼즐	7
어드벤처	5
기타	44

● 참고 URL : www.cesa.or.jp

아케이드에서도 나만의 컨트롤러를 사용한다!



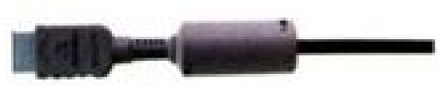
아케이드와 가정용으로 동시 발매된 게임을 어디서나 같은 감각으로 플레이하고 싶은 분에게 기쁜 소식을 전한다. 곧 일본현지에서 가동될 예정인 캡콤의 신작 「마벨 대 캡콤 2」은 드림캐스트용 컨트롤러를 접속할 수 있게 제작된다. 이에 따라 유저들은 집에서 사용하던 컨트롤러를 그대로 오락실로 가져가 플레이할 수 있게 된다는 것. 물론 다소 부피가 큰 컨트롤러의 경우 휴대가 불편하다는 단점을 가지고 있으므로 그 실용성에 관해서는 다소의 의문을 가지게 하지만, 컨트롤러의 미묘한 플레이 감각까지도 중요시하는 게이머들은 벌써부터 해당 타이틀이 오락실에 들어오기만을 손꼽아 기다리고 있다고 한다.



가정용 게임기의 컨트롤러를 아케이드에 접속할 수 있게 한 서비스는 이전 코나미의 「기타프릭스 2nd Mix」에도 시도된 일이 있으나 큰 호응을 얻지는 못했다. 다시 한번 시도되는 아케이드와 가정용 컨트롤러의 일원화는 성공할 수 있을 것인지?

플레이스테이션 2는 1기 2역?

플레이스테이션 2에서는 기기 한 대만으로도 통신대전이 가능하다? 이는 지난 17~22일까지 개최된 일본의 마쿠하리 멧세에서 개최된 '플레이스테이션 페스티벌'에서 남코 직원의 입에서 나온 내용이다. 종래의 게임기에서는 통신대전을 위해서는 두 대의 TV, 두 대의 게임기, 게다가 '대전 케이블'이라는 별도의 주변기기까지 필요로 했다. 그러나 PS2는 하나의 본체에서 두 개의 TV로 화면출력이 가능하다고 하니 게임기를 하나 더 구해야하는 부담 없이도 통신 대전을 즐길 수 있게 된다. 경제적 부담 때문에 통신대전을 포기해야만 했던 이들에게는 반가운 소식이 아닐지?





「삼바 de 아미고」, DC로 이식 결정

현재 아케이드에서 많은 인기를 얻고 있는 신감각 음악게임, 「삼바 de 아미고」가 DC로 이식된다. 발매일은 일반적인 예상보다 훨씬 빠른 4월 27일이며, 세가는 자사 홈페이지등의 공식적인 채널을 통해 이같은 사실을 공표했다. 또한, 아케이드에서 좋은 반응을 얻은 바 있는 「마카라스 컨트롤러」 역시 DC 전용으로 등장한다는 기쁜 소식. DC 유저들이 가질 수 있는 전용 컨트롤러는 이제 몇 개?

드림캐스트용 카메라 '드림 아이' 발매

세가는 2월 16일, 드림캐스트 전용 인터넷 디지털 비디오 & 카메라인 「드림 아이(DREAMEYE)」를 발표했다. 드림 아이란 영상과 음성을 비디오 카메라처럼 촬영할 수 있는 장치로, 이 드림 아이를 사용하면 인터넷이나 전화를 통한 영상 전화를 즐길 수 있으며 각종 디지털 데이터를 비주얼 메모리에 저장할 수도 있다.

제품 발표 회장에서는 드림 아이의 기능을 설명하는 세가의 사토 히데키 상무와 업무차 칸느에 있는 이리마지리 사장이 직접 드림 아이의 TV전화 기능을 사용하여 대화를 나누기도 했다. "시대는 네트워크의 세상으로 흘러가고 있으며, 드림 아이는 그 중심에 서 있는 상품이라고 생각합니다" 이리마지리 사장의 말이다.

드림 아이는 드림 아이 본체와 마이크로 폰, 마이크로 유닛, 카메라 스탠드, 그리고 전용 시스템 디스크인 비주얼 파크로 구성된다. 6월에 발매될 예정으로 가격은 현재 미정.

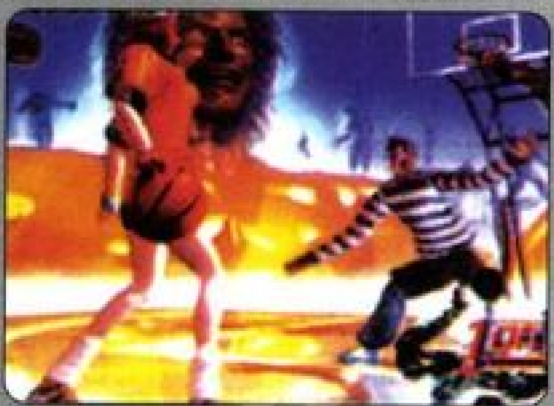




▲ 멀티미디어 통신의 장을 여는 새로운 DC용 주변기기 「드림 아이」

행운을 드립니다! PS2를 드립니다!

가장 쉽게 PS2를 가질 수 있는 방법을 알려드립니다



오는 3월 4일은 세상을 발칵 뒤집을 최고의 엔터테인먼트 머신! 플레이스테이션 2가 탄생하는 날입니다. 상상에서나 가능했던 게임과 영상을 이제 집에서 즐길 수 있는 시대가 온 셈이죠. 그야말로 '큰 사건'이 벌어지는 날이 아닐 수 없습니다. 비디오게임의 역사와 함께 성장해온 「게임파워」는 이 '큰 사건'을 기념하기 위해, 또한 그간 「게임파워」를 사랑해 주셨고 앞으로도 사랑해 주실 독자분들을 위해 작은 선물잔치를 마련하고자 합니다. 페이지 하단에 나와 있는 응모 방법에 따라 응모해 주시면 추첨을 통해 총 5명의 독자에게 행운의 선물을 드립니다. 머리속에만 그리던 최고의 게임기를 얻는 행운에 도전해 보시기 바랍니다.

Play station 2

상품 내역

토털 엔터테인먼트 머신상 (1명)	플레이스테이션 2 1대 + 동시발매 타이틀 1종
새로운 차원의 소프트상 (2명)	PS2용 동시 발매 타이틀 각 1종
완벽 호환머신상 (2명)	PS용 최신 타이틀 각 1종

응모 방법

이달(2000년 3월호)과 다음달(2000년 4월호)에 실릴 응모권 두 장을 모아주세요. 두달에 걸쳐 나가는 응모권을 잘 끼워 맞추면 최고의 엔터테인먼트 머신 PS2의 사진이 완성됩니다. 완성된 PS2 사진을 관제엽서에 부착해서 담당자에게 보내주세요.

응모 기간 : 2000년 3월 1일~3월 10일 (당일 소인분 유효)

당첨 확인 : 당첨자 개별 통지 및 게임파워 5월호에 게재(상품 수령 방식은 추후 공지)

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 4층 게임파워 「행운을 드립니다! PS2를 드립니다」 담당자 앞







Goods Information

이번 달 Goods Information에서는 새로 발매된 재미있는 주변기기 몇 개를 소개하겠다. 이번에 소개하는 제품들은 기존의 주변기기에서는 볼 수 없었던 재미있고 혁신적인 것들이며, 여기서 소개하는 제품의 자세한 가격이나 그 외 기타 구입 문의에 대해서는 한국 총 공급원 센추럴에서 친절히 받고 있다. <TEL: 02 -704-1515>

TOTAL CONTROL



이번에 DC에서 플스의 컨트롤러를 사용할 수 있는 새로운 컨버터가 발매되었다. 이전에도 플스에서 새턴의 주변기기를 사용할 수 있는 컨버터가 나온 적은 있지만 대응되는 주변기기가 극히 한정되어 있어 그렇게 큰 반응을 얻지 못한 반면 이번에 발매된 TOTAL CONTROL는 DDR 전용 컨트롤러, 패드, 스틱, 레이싱 컨트롤러 등 현시점에 발매된 거의 모든 컨트롤러를 완벽하게 지원한다. 또한 아날로그와 푸루푸루팩이 대응되는 게임의 경우 아날로그와 진동에도 완벽하게 대응되며, 컨버터의 사용 방법도 간단하여 별도의 전원이 필요 없이 드캐에 컨버터를 연결해 주고 그 컨버터에 플스의 컨트롤러를 연결해 주기만 하면 바로 사용할 수 있다. 게다가 플스의 8버튼 컨트롤러에 맞게 자동으로 세팅이 되어, 편리하게 사용할 수 있다는 것이 장점으로 DC 컨트롤러에 비해 상대적으로 저가격인 플스의 컨트롤러를 사용할 수 있다는 점이 가장 큰 매력!

GunCon AV RF UNIT



드디어 RF 단자에서도 건콘을 사용할 수 있는 주변기기가 나왔다. 남코의 건콘은 조준이 정확하긴 하지만 반드시 건콘과 AV 영상선을 연결해 주어야만 해, 불편한 것은 물론이고 그나마 AV단자가 없는 모니터를 사용하는 유저는 사용할 수조차 없었다. 이번에 발매된 건콘 AV RF UNIT는 AV단자가 없는 모니터를 가진 유저들을 위해 발매된 신제품으로 RF단자에 AV영상선을 꼽을 수 있는 단자가 있어, RF 모니터에서도 건콘을 사용할 수 있다. 이로서 지금까지 단지 모니터가 RF란 이유만으로 정품 건콘을 사용 못하고 분명히 화면을 조준했는데 느닷없이 RELOAD가 되어 버리거나 선량한 시민에게 조준되는 불량 대만제 건콘을 사용하던 RF 유저도 정품 건콘으로 제대로 타임 크라이시스를 즐길 수 있게 된 것이다. 또한 기존의 RF단자와 비교해 뛰어난 화질을 보여주기 때문에, 앞으로 한 3년은 AV모니터가 필요 없을 것이라는 확신감을 심어주기도 한다.

BLAZE 바이퍼



지금까지 발매된 주변기기의 기능을 적절히 조합한 듯한 느낌의 컨트롤러. 일단 기본적인 기능은 듀얼소크와 완전 동일하다. 특징이라면 무게감이 있고, 편하게 만들어진 손잡이, 각 버튼별 터보기능과 손잡이 부분이 고무 처리되어있어 미끄러짐을 방지함과 더불어 고급그러운 그립감을 제공한다. 특수하게 만들어진 방향키는 장시간의 플레이를 필요로 하는 RPG나 SLG등의 장르에 적합하게 제작되었다. 기존의 듀얼졸트와 듀얼소트를 적절한 혼합해 놓은 듯한 제품으로 듀얼소크보다는 듀얼졸트를 더 좋아하는 유저들에게 권하고 싶다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

GAME ACCESSORIES



게임보이 컬러용 새 주변기기가 나왔다. 일명 컬러 세트 4 in 1란 이 주변기기는 스틱, 사운드 스테레오 증폭기, 충전기등의 세트가 들어있는 것으로, 스틱은 격투액션 게임에서 편안한 조작을, 증폭기는 사운드를 스테레오로 바꾸면서 증폭까지 시켜주며, 충전지는 충전해서 사용할 수 있다(충전지 2개 포함). 그 외 새로운 기능인 진동 기능으로 게임의 대응여부와 상관없이 모든 게임에서 진동 기능이 지원된다. 이전에도 유사한 제품이 몇 종인가 출시됐었지만 외관상 게임 보이 포켓과는 조금 다른 컬러 게임보이에서는 사용할 수 없었고, 이 모든 것이 세트로 저가격에 나왔다는 점과 진동을 지원한다는 점이 장점. 게임보이 컬러를 가지고 있는 유저에게는 드림캐스트의 스틱, 플스의 메모리카드에 버금가는 필수 소장 아이템일 것이다.

9000 전용 무비카드



플스의 9000부터는 가격이 조금 싼 대신 확장 슬롯이 없어져, 액션 리플레이 카드와 무비 카드 등의 주변기기를 사용하지 못해 저가격임에도 불구하고 구입을 꺼려하게 되는 요소가 되기도 하였다. 그리고 얼마 전 9000에서 액플을 사용할 수 있는 전용 액플CD에 이어 이번에 9000에서 비디오CD를 볼 수 있는 무비카드가 발매되었다. 이 무비카드는 기판에 직접 달아서 사용해야 하는 불편한 점이 있지만 누구나 간단하게 직접 설치할 수 있을 정도로 방법이 간단하며, 제품 안에 그림으로 자세하게 설치방법이 적힌 매뉴얼이 들어있다. 또한 액플 기능까지 가지고 있어 별도로 액플CD를 구입하지 않아도 액플의 기능까지 사용할 수 있고 한번 달아놓기만 하면, 외관적으로 아무런 하자 없이 반영구적으로 사용할 수 있는 것이 이 제품만의 특징. 확장 슬롯이 없어 9000의 구입을 망설이던 유저들에게는 반가운 소식이지만…, 이 무비카드는 9000 전용으로 9000 이외의 기종에서는 사용할 수 없다.

호리 매직 스틱



호리에서 플스 전용 스틱이 새로 발매되었다. 호리 매직이란 이름의 이 스틱은 호리의 명성답게 편안하고 안정감 있는 조작감을 자랑하며, 당연히 듀얼소크의 진동에도 대응된다. 또한 특이하게도 스틱의 손잡이 부분에 진동 모터가 달려있어, 기존의 게임과는 격이 다른 리얼한 조작감이 특징. 게다가 진동과 함께 스틱에 불(?)까지 들어오는 꽤 재미있는 주변기기! 주요 기능으로는 듀얼소크에 완전 대응되며, 버튼별로 터보를 지정할 수 있고, 슬로우 기능과 아날로그 기능까지 가지고 있다. 스틱으로서의 뛰어난 기능에 이런 새로운 기능까지 덧붙인 말 그대로 매직 스틱은 위에서 소개한 TOTAL CONTROL과 함께 사용했을 때 더더욱 그 진가를 발휘한다. 주변기기계에서 명성 있는 호리가 아닌가…? 그 명성만으로도 믿고 사용할 수 있는 제품.

PS를 팔고 PS2를 사라

플레이스테이션 페스티벌 2000 리포트

역시 PS2였다. 꼬리에 꼬리를 문 입장객의 행렬은 페스티벌이 열리기 전날(2월 18일은 비지니스 데이, 19, 20일은 일반인도 입장 가능)부터 시작되었다. 전시회장 입구 근처에서는 PS2용 체험판 10장 세트를 입장객에게 나누어주기에 본 리포터는 두어 뭉치 더 얻으려고 노력했으나 허사였다. 이 세트는 T&E 소프트, 남코, 소니, 에닉스, 캡콤, 코나미, 코에이, 프롬 소프트웨어의 체험판 게임으로 구성되어 있다. 안에서 다른 체험판 CD를 주지 않을까 생각했지만 별도로 주는 것은 없었다. 입구에서 얻은 체험판은 모두 PS2 전용이기 때문에 본체 발매일인 3월 4일까지는 기다려야 한다는 점은 아쉬움으로 남았다.



▲ 첫인상은 '깨끗하다'

푸른 혜성, 3월 4일 발매



이번 페스티벌은 청색을 강조한 흔적이 여기저기서 보였다. 전시회장 곳곳에는 PS2의 청색 상자가 놓여 있었으며(안에 PS2가 실제로 들어있는지 확인해보지 못했으나, 추첨을 통해 입장객에게 PS2를 나누어 줄 때 여기에서 바로 꺼내어 주었다), 이 상자가 쌓여 있는 높이가 모두 달라 본 리포터의 눈길을 끌었다. PS2는 사진처럼 심플한 청색 상자로 포장되어 나온다. 상자 안에는 PS2 본체 이외에도, 설명서, 전원 케이블 및 아날로그 컨트롤러인 듀얼 쇼크 2, PS2 전용인 8M 메모리 카드도 함께 동봉된다. 특히 부속물 중에서 눈길을 끈 것은 DVD-비디오를 재생할 때 사용하는 유틸리티 디스크였다. DVD를 감상할 때는 이 유틸리티 디스크에 들어있는 프로그램을 메모리 카드에 다운받아 실행시킨다고 한다.



청색 박스에 들어갈 내용물들 ▶



◀ 별매로 나올 메모리 카드 및 AV단자



◀ 저 상자에 PS2가 있을까? 없을까?

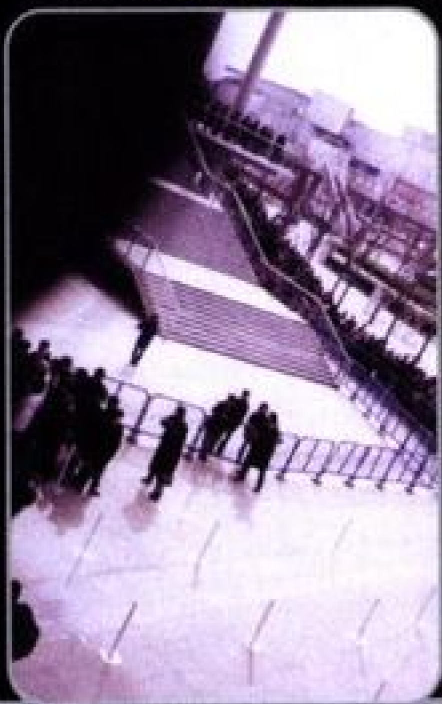
■ 플레이스테이션 페스티벌 2000 참가 타이틀 일람

메이커	출전 타이틀
아트 딩크	A열차로 가자
아스크	동구 빌리아드 마스터2
아스트롤	아메리칸 · 아케이드
에닉스	러브스토리
일렉트로닉 · 아츠 · 스퀘어	슈퍼 스노우보드 크로스
캡콤	스트리트 파이터 EX3
코에이	결전, 진 · 삼국무쌍
자레코	스테핑 스테이지 컬렉션
스퀘어	드라이빙 이모션 타입-S, 극공간 프로야구
SCEI	그란투리스모 2000, 판타비전, I. Q REMIX+, Be On Edge
T&E 소프트	골프 파라다이스
남코	릿지 레이서 V, 철권 태그 토너먼트
프롬 소프트웨어	이터널 링, 에버 그레이스



▲ 나 리포터

▼ 엄청나게 늘어선 사람들. 이들 중에는 전날부터 와서 기다린 사람도 매우 많다







▲ 이 많던 사람들이 기다리다 들어간 자리가 매우 깨끗했다는 것은 쇼크! 역시 선진국민들이군~

부스별 소식

T&E 소프트

T&E 소프트의 부스에는 모두 21대의 「골프 파라다이스」용 시험용 기기가 준비되어 있었다. 골프 파라다이스의 특징은 '제너시스-G' 시스템으로 코스를 자동으로 생성하는 기능을 갖고 있다. 이 시스템은 PS2의 고성능을 충분히 발휘한 새로운 기능으로 코스의 종류와 난이도를 설정함으로써 플레이어만의 오리지널 코스를 즉시 계산하며 만들 수 있었다. 또한 코스의 길이, 벙커의 숫자 등 13가지 패러미터도 설정할 수 있었다. 다음은 부스 관계자의 말이다. "그래픽은 당연히 멋지며, 코믹한 캐릭터와 그 움직임도 대단하죠. 폭 넓은 유저가 즐길 수 있을 겁니다."



▲ 코믹한 캐릭터가 일품인 골프 파라다이스

에닉스

에닉스는 DVD 2장을 이용하여 만든 「러브스토리」를 전시하였다. 이 게임은 실사를 이용한 어드벤처 게임으로 이미 「유라시아 익스프레스 살인 사건」이라는 PS용 게임을 만든 경험이 있었기 때문에, PS2용으로도 시네마 액티브라는 새로운 장르의 게임을 내놓을 수 있었다고 한다. 이번 출품한 버전에서도 PS용인 유라시안 익스프레스 살인 사건 이상의 무비를 볼 수 있었으나, 제품판이 아닌 시험용 버전이어서 아직 완성된 화질은 아니라고 하니, 더 뛰어난 작품을 기대해볼 수 있을 것이다.



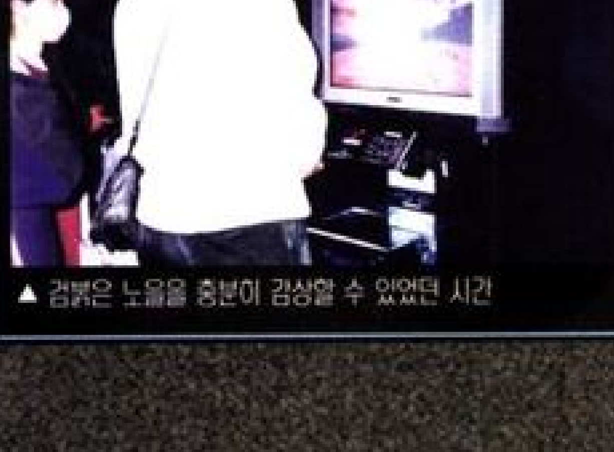
다양한 동영상을 상영하고 있는 에닉스 ▶

SCEI

소니에서 출전한 작품 중 많은 사람들의 시선을 끈 것은 시뮬레이션적인 요소를 가미한 레이싱 게임인 「그란투리스모 2000」이었다. 아름다운 석양을 고속으로 질주하는 자동차의 모습은 매우 인상적이었다. PS판의 그란투리스모와 비교하면, 비약적으로 늘어난 폴리곤 숫자 덕택에 차량들의 모습이 보다 현실감있게 보였다. 데모가 끝난 후 직접 조작을 해 보았다. 미츠비시의 랜서 에볼루션만 조작할 수 있었고 코스도 하나밖에 없었지만, 그래도 뛰어난 그래픽과 조작감을 충분히 체감할 수 있었다. 아직은 발매일 미정인 기대 만점의 게임. 한편 그 외에도 명작 퍼즐 「I.Q REMIX+」도 게이머들에게 많은 인기를 얻었다. 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)의 3번째 출전작품은 새로운 신작인 「Be On Edge」와 「판타비전」 두 타이틀. 이번 여름에 발매할 「Be On Edge」는 TV 편집 장비를 조작하여 리듬감을 느끼는 음악게임이다. 1소절을 8블럭으로 나누어, 그 안에 ○×△□버튼을 타이밍에 맞추어 누르는 방식으로, 지정된 버튼을 눌러야 한다. 이것을 지키지 않을 경우 실패. 파라파 더 래퍼의 후속작이라는 느낌이 오는 작품이었다. 한편 「판타비전」은 같은 색의 폭약을 3종류 이상 잡아 폭발시키는 퍼즐 게임이다. 기본적인 룰은 매우 단순하지만, 유도폭탄과 아이템의 다양한 조합을 통해 아름다운 폭죽을 볼 수 있다. 폭죽을 리얼타임으로 처리하고 표시하는 것은 PS2의 높은 연산 기능이 있기 때문에 가능하다라는 소니 관계자의 설명도 들었다. 게임 중에는 정신이 없기 때문에 폭죽의 아름다운 모습을 바라 볼 여유가 없지만, 데이터를 세이브하여 리플레이를 선택하면, 다양한 시점으로 작품을 바라볼 수 있었다.



◀ 여자 눈에도 정말 이쁜 도우미 언니



▲ 검붉은 노을을 충분히 감상할 수 있었던 시간



▲ 그란투리스모 2000에서는 랜서 에볼루션만 조작할 수 있었다(참고로 내 취향은 '로버 미니')

남코

행사 기간 동안 게이머들에게 많은 관심을 얻은 소프트 중의 하나는 바로 「릿지 레이서 V」였다. 그 이유는 PS2와 함께 3월 4일에 발매되기 때문. 이날 남코의 부스에서는 약 20대 이상의 시험용 기기를 돌리고 있었는데, 직접 조작해 본 느낌은 드리프트 감각이 매우 좋았다는 점이다. 그리고 3월 30일에 발매될 「철권 태그 토너먼트」 또한 많은 인기를 얻은 작품 중에 하나. 이쪽도 20대 이상의 시험용 기기를 돌리고 있었다. 남코 관계자는 철권의 높은 완성도에 대해서 상당한 자신감을 보였다. "쉐이딩과 움직임, 스피드, 아름다움 등, 이 모든 면에서 현재 따라 올 작품이 없다고 생각합니다"



▲ 저기에 이렇게 적혀 있다. "2000년 3월 4일 발매예정" NAMCO. 과연 릿지 레이서 V는 PS2의 판매를 이끌 수 있는 소프트가 될 것인가~



◀ 항상 대기 인원이 들어차 있던 철권 TT 부스

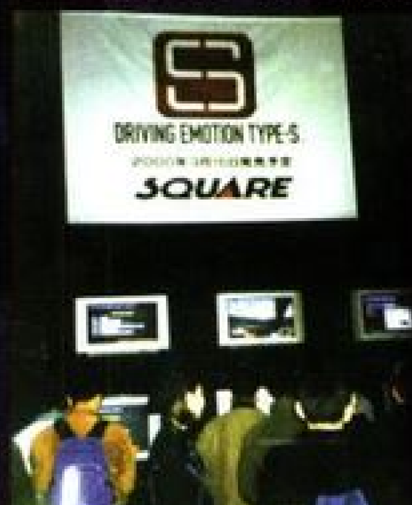




◀▲ 멀티탭을 이용하여 4인용 철권도 즐길 수 있도록 준비한 것이 특징이었다. "나 죽는다, 빨리 바꿔!"

스퀘어

스퀘어의 PS2 첫 타이틀은 바로 3월 16일 발매되는 「드라이빙 이모션 타입-S」. 본 리포터는 거의 완성된 게임을 체험할 수 있었다. 실제 일본에 존재하는 서키트를 재현하고 토요타, 닛산, 혼다와 해외 메이커 차량이 등장한다. 차량의 길이와 진동, 중량까지 충분히 느낄 수 있는 리얼함이 돋보였다. 옆에 있던 스퀘어 부스의 사람에게 물어보니, 더욱 뛰어난 리얼함을 만들기 위해 미세한 부분을 조정하고 있는 중이라고 했다. 개인적인 희망으로 한국 차량 메이커도 손을 써서(?) 이런 작품에 자사의 차량을 선보이는 건 어떤지 권해보고 싶다. 스퀘어의 2번째 타이틀은 3월 30일에 발매할 「극공간 프로야구」. 본 리포터의 첫 느낌은 마치 '프로 야구 중계를 하고 있는 것 아닌가?'였다. 물론 그래픽이 뒷받침되어 그런 느낌이 오기도 했지만, 모니터 상에서 나타나는 시점이 모두 TV에서 중계 방송을 할 때의 그 시점 그대로 나타나서 그런 느낌을 받은 것 같다.




▲ 리얼함이 돋보이는 드라이빙 이모션 타입-S


◀ 정말 TV 야구 중계를 보고 있는 듯한 느낌을 받는다

프롬 소프트웨어

플레이스테이션 페스티벌 2000의 회장 입구 바로 양쪽에는 프롬 소프트웨어의 게임을 플레이할 수 있는 코너가 배치되어 있었다. 그곳에는 PS2 본체와 동시 발매될 RPG「이터널 링」과 봄에 발매될 예정인 RPG 「에버 그레이스」 두 타이틀이 각각 전시되고 있었다. 3D 리얼타임 RPG인 이터널 링은 DVD-ROM의 대용량과 PS2의 고성능을 적절히 이용하여 마법의 효과 등이 우수한 작품. 프롬 소프트웨어 관계자는 "마법으로 공격할 때의 빛과 타이밍 등의 연산 처리는 PS2이기 때문에 실현할 수 있었다"라고 말할 정도. 또 반지 합성 시스템 등의 기능도 괜찮은 요소였다. 한편 리얼 타임 액션 RPG인 「에버 그레이스」는 2명의 주인공 각각의 시점에서 이야기가 전개되는 시스템을 채용하였다. 필드에서 입수하는 모든 것을 장비할 수 있다는 점도 본 리포터의 호기심을 끌기에 충분했다.

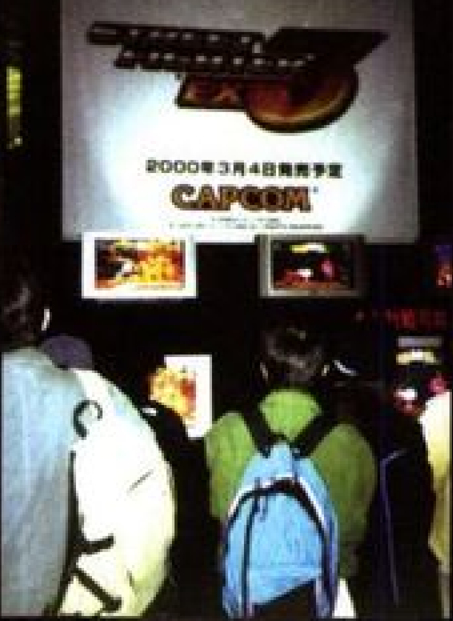

▲ 에버 그레이스는 어린이도 즐길 수 있을 정도로 간단한 조작감이 일품이다



◀ 마법의 효과를 극대화 시킨 이터널 링

캡콤

2월 18일 게임 아츠와 제휴 관계를 발표한 캡콤은 대전 격투 게임인 「스트리트 파이터 EX3」를 전시하였다. 「스파 EX3」는 아케이드 작품에서 이식된 것이 아니라, PS2용으로 새롭게 만들어진 오리지널 작품으로 PS2의 높은 성능을 활용하여 전작보다 배경과 캐릭터 모델이 업그레이드되었다. 또 지금까지는 없었던 4인 배틀 대전이 가능한 점도 매력. 새로운 캐릭터인 에이스를 에디트 모드에서 볼 수 있었다. 이번 전시회장에서는 물론 스파 EX3를 플레이할 수 있었는데, 특히 그중 한 대는 PS2 전용 멀티탭을 사용하여 4인 동시 플레이를 시험해 볼 수 있었다.





▲ '4인대전가능!' 이란 말이 오늘따라 유난히 눈에 잘 띄었다

◀ 스트리트 파이터 EX3 도 PS2와 함께 3월 4일에 발매한다

코나미

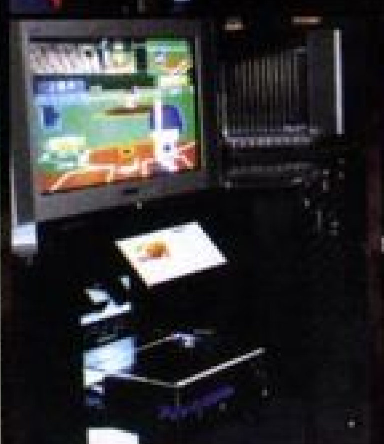



▲ 본 리포터의 개인적인 기대작 No.1 드럼 매니아

코나미의 PS 페스티벌 출전 작품은 4타이틀로 SCEI와 함께 최대였다. 그 중에서도 많은 사람들의 관심을 끈 작품은 3월 4일 발매 예정인 「드럼 매니아」. 소프트와 함께 판매될 전용 컨트롤러에는 스타트, 셀렉션 버튼 이외에도 심벌, 페달 등 6개의 입력 부분이 있어 가정에서도 쉽게 플레이할 수 있는 모델이었다. 페스티벌에서는 컨트롤러 옆면을 강타하는 본 리포터부터 '와자'를 익스퍼트 리얼로 깨는 고급 유저에 이르기까지 수 많은 관람객이 몰려들었다. 또한 코나미가 자랑하는 스포츠 게임 계통에서는 이번 봄 발매 예정인 「실황 월드 사커 2000」과 「실황 파워풀 프로 야구 7」이 출전하였다. 본 리포터는 전작과 다른 점을 찾기 위해 노력했는데, 발매일이 정확하지 않은 현 단계에서도 괜찮은 그래픽과 조작성을 보여주었다. 특히 실황 월드 사커 2000은 PS2에서 더욱 뛰어난 그래픽을 보여주었다(당연하지만…). 양 작품과 함께 또 다른 출품작은 「마작합시다! 2」이지만 마작과 관련이 적은 대한민국에 살고 있으므로 그냥 넘어간다.



'코나미 스포~츠'를 즐기고 있는 사람들





코에이



▲ 쉽게 적응할 수 있는 조작성이 돋보인 작품이었다

작년 7월 로폰기에서 열렸던 발표회에서 강렬한 인상을 심어준 코에이의 PS2용 역사 시뮬레이션 「결전」이 PS 2000에서도 많은 인기를 모았다. 21대의 시험 게임기가 준비 된 「결전」 부스에서는 일본 전국시대의 냄새를 느낄 수 있도록 신경을 쓴 것 같았다. 데모 화면에서 나오는 말이 이동하면서 일으키는 모래 먼지와 제각각 동작하는 기사단 등, 무비면에서도 대단히 훌륭한 작품이었다. 또 시뮬레이션 부분에서는 조작성을 간단하게 만들었다는 점에 주목할 필요가 있었다. 실제로 역사 시뮬레이션 게임은 단기간에 배우기 어려웠으나, 「결전」의 경우 플레이하는 사람들이 쉽게 적응하여 조작하는 모습을 보였다.



결전의 그날을 위해 코스프레 소녀도 활약중 ▶

일렉트로닉 · 아츠 · 스퀘어

겨울 스포츠로 새롭게 부상하고 있는 스노우 보드를 테마로 한 레이스 게임 「스노우 보드 슈퍼 크로스」를 출전한 일렉트로닉 · 아츠 · 스퀘어. 다양한 기술과 퍼포먼스를 사용하면 '아드레날린 패러미터'가 쑥쑥 오르며, 이를 축적하여 '아드레날린 부스터'를 사용하면 보다 빠른 스피드를 만들 수 있는 시스템을 새롭게 채택하였다. 세계 챔피언을 노리는 월드 모드와 화면 분할에 의한 2인 대전 플레이, 하프 파이프라는 다양한 모드도 특징. 이런 스포츠류의 게임에 약한 본 리포터도 점프 포인트에서 다양한 기술을 구사하면서 타임을 올리는 등 쉽게 적응할 수 있었다.



이 코너에는 특히 연인들이 많이 와서 플레이하였다 ▶

잘레코



잘레코의 부스에서는 스테핑 셀렉션을 10대 투입하여 게이머들의 평가를 기다리고 있었다. 특히 동시에 발매될 전용 컨트롤러를 PS2에 접속한 상태였기 때문에 실제로 땀을 흘리면서 플레이해볼 수 있었다. 10대의 시험용 기기중 2대는 컨트롤러를 2대씩 설치하여 두 명이 동시에 즐겨볼 수 있었다.

◀ 육중한 몸을 이끌고 아저씨가 시범을 보이고 있다

아트 딩크

아트 딩크의 출전 작품은 도시 개발 철도 시뮬레이션 게임인 「A열차로 가자 6」. 철도를 이용하여 열차를 운행하는 것으로 도시를 발전시킨다는 목적은 이전 시리즈와 같으며, PS2를 활용하여 모든 조작 화면이 3D로 변한 것이 특징. 아트 딩크의 관계자는 "초보자도 알기 쉽게 인터페이스를 조정하였습니다"라고 말할 정도로 간단한 조작성이 돋보였다. PS2로 등장하는 이번 시리즈에서 열차와 도시를 나타내는 그래픽은 대폭 강화되었으며, 철도 전문지의 협력으로 40종 이상의 열차를 등록시켜서 열차 매니아에게 많은 인기를 얻지 않을까 생각해 본다. 3월 4일 PS2와 함께 발매되기 때문에, 페스티벌에 출전한 「A열차로 가자 6」는 마스터판과 같은 버전을 전시해 놓은 것이었다.

기타 부스

한편 키아누 리브스가 주연한 「매트릭스 DVD」도 이날 전시되었다. 이 작품의 발매일은 원래 3월 24일 이었지만 3월 17일로 옮겼다고 한다. 발매일 변경의 배경에는 DVD 비디오 재생 능력을 탑재한 PS2의 발매가 영향이 컸다고 업계 관계자는 전했다. 또한 게임 체험 공간 이외에도 DVD 코너를 설치하여 PS2의 DVD 능력을 충분히 실험해 볼 수 있었다. 실제로 DVD를 이용한 PS2의 멀티 언어 기능을 활용할 수 있었는데, L3와 R3 버튼으로 간단하게 음성, 자막 변환을 실행할 수 있다.



▲ 이곳에도 코스프레女가!!



◀ 몸이 편치 않은 아들을 위해 페스티벌에 함께 온 어머니와 아들. 이것이 모정이다~앤([illegible])!

게임파워가 직접 찾아간 미래의 게임 세상

스퀘어 밀레니엄

지난 1월 29일 요코하마에서 스퀘어의 신작 발표회 「스퀘어 밀레니엄」이 열렸다. 스퀘어 자사 타이틀 중 주목받는 신작들을 엄선해서 소개한 이번 이벤트에는, 사전에 추첨된 10,000명의 유저들이 초대되었다. 또한 신작 소프트의 발표 뿐 아니라 관련 상품 판매, 신작 체험코너 등의 스페셜 이벤트도 함께 행해져서 양적으로나 질적으로나 대채로운 이벤트였다는 평을 받고 있다. 무엇보다 자사의 최고 인기 타이틀인 「파이널 판타지 (이하 FF)」시리즈의 신작소개와 21세기 스퀘어의 온라인 사업방향에 대한 청사진을 볼 수 있었던 것이 이번 이벤트의 가장 큰 수확이었다고 하겠다.

[글: 구언정(일본 특파원)]





스퀘어가 제시하는 미래

게임업계에 큰 돌풍을 일으킨 이번 스퀘어 밀레니엄. 그 중요 포인트를 크게 두 가지로 구분 지어본다.

먼저 그 첫 번째로 들 수 있는 것은 새로운 FF시리즈 발표. 전 세계에서 600만개 이상 팔린「FF Ⅷ」에 이어, 플레이스테이션(이하 현행 플레이스테이션은 PS1이라 칭한다) 최후의 FF가 될지도 모르는「FF Ⅸ」의 발매가 정식으로 발표되었다. 올 여름 발매 예정이며, 현재 80%이상 완성되어 최종 마무리 작업 중이라 한다. 게다가 PS2용으로 「FF Ⅹ」, 「FF Ⅺ」가 등장한다는 사실도 정식 발표되었다. 「FF Ⅹ」가 2001년 봄, 「FF Ⅺ」는 2001년 여름으로 예정되어져 있다.

두 번째로 주목할 점은 PS2의 온라인 환경을 이용한 새로운 게임 서비스, 「PlayOnline」의 발표라고 할 수 있다. 이 서비스는 일단 FF를 기본으로 하는 온라인 게임 서비스이지만, 향후 다른 게임에서도 응용되리라 예상된다. FF를 네트워크 게임으로 즐기면서 네트워크 상의 다른 플레이어들과 파티를 구성한다거나 네트워크로부터 다양한 최신정보를 다운로드해서 게임에서 사용하는 것 역시 계획하고 있다. 또 게임센터와의 데이터 연동도 생각하고 있는 듯 하다.



▲ 2000년으로 들어가는 문

스퀘어 밀레니엄에서 본 FINAL FANTASY의 세계

FINAL FANTASY 영화판
(FF 영화판사진-인터넷다운)

「Ⅷ」보다 미래를 무대로

이미 재작년 말에 제작 발표된 FF시리즈를 기반으로 한 디지털 무비인 「FF the Movie」, 그 영상 중의 일부가 이번에 공개되었다. 우주선이 발사되는 장면이 아름다운 컴퓨터 그래픽(CG)으로 그려져 있는 것이 특징이며, 설정은 「Ⅷ」보다 훨씬 앞선 미래로 보인다. 이제까지의 공개 영상에 뒤떨어지지 않을 만큼의 뛰어난 화면을 보여주는 것이 인상적이었다.

FINAL FANTASY Ⅸ -2000년 여름-

FINAL FANTASY IX

세계관은 「Ⅴ」와 같다

「Ⅸ」는 무비 형식으로 발표되었다. 일단 가장 주목할만한 점이라면 크리스탈이 부활했다는 것으로, 시리즈 5편까지의 초기작들의 설정에서 많은 영향을 받지 않았는가 조심스럽게 예측해 볼 수 있다. 또한 캐릭터 디자이너 역시 시리즈 6편까지의 캐릭터 디자이너였던 「아마노 요시타카」씨가 다시 맡고 있었으며, 이번에 공개된 화면에서도 이를 확인할 수가 있었다. 공개된 화면으로 볼 때, 파티 구성 역시 6편까지의 파티 구성인 네 명으로 회귀하고 있어서, 전반적으로는 SFC 시절의 느낌이 강했다.





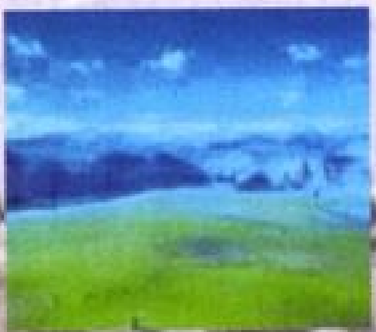


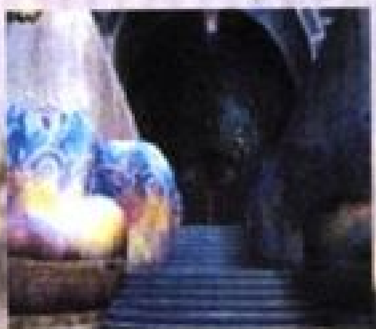


FINAL FANTASY X -2001년 봄-

아름다운 그래픽, PlayOnline과의 연동

「X」의 발표회에서 중심이 된 것은 전반적인 게임화면과 PlayOnline에 접속했을 때의 화면. 일단 플랫폼이 PS2이기 때문에 모든 그래픽이 폴리곤으로 묘사되어 있는 것부터가 인상적이었다. 롤플레잉의 화면이라기 보다는 3D액션 게임의 느낌이 강했을 정도. 게다가 10편의 포인트는 단순한 화면의 아름다움만이 아니었다. PlayOnline과의 연계 역시 대단한 아이디어로, 플레이 중에 PlayOnline에 연결하게 되면 현재 플레이어가 위치한 곳의 공략 정보가 화면에 표시된다. 게다가 PlayOnline만의 깜짝 아이템이나 이벤트도 있다고 하는 점도 주목할 만하다.

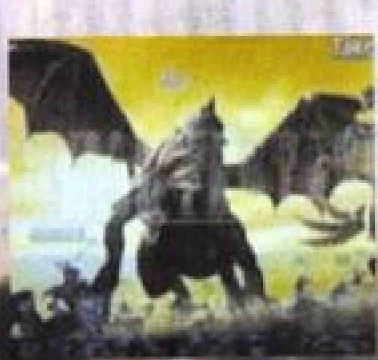
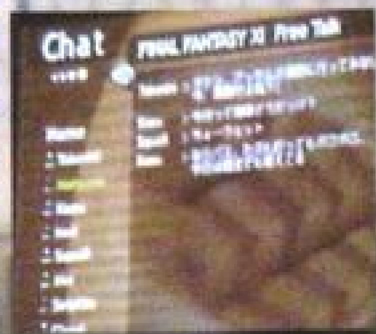


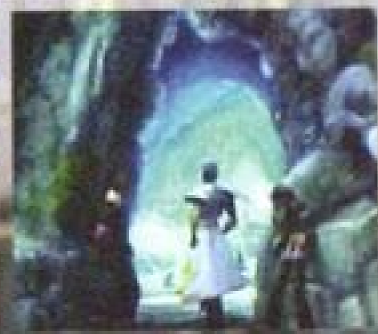


FINAL FANTASY XI -2001년 여름-

게임세계는 완전 온라인화!!

「XI」는 PlayOnline 전용 게임으로 발매된다. 세계적으로 많은 인기를 얻고 있는 「울티마 온라인」같은 게임과 비슷한 개념이라고 볼 수 있을까? 처음부터 끝까지 PlayOnline상에서 플레이하게 되며, 같은 시간에 접속하는 사용자끼리 파티를 짜거나 아이템을 교환하거나 혹은 경쟁하게 된다. 즉, 「XI」는 이야기를 따라가는 것이 아니라 스스로 이야기를 만들어나가는 게임. 공개된 영상에서는 타이틀 로고와 이미지 일러스트 외에, 유저들에게 서버 측에서 임무를 부여하는 장면이나 몬스터에 대한 정보 등이 공지되는 장면을 볼 수 있었다.



PlayOnline이 지향하는 세계

PS2로 참가할 수 있는 네트워크환경의 제시. 2001년 봄부터 시작될 예정의 「PlayOnline」이라 불리우는 네트워크서비스란 과연 무엇인가. 당일 발표된 내용을 상세이 살펴보자.

NTT 커뮤니케이션과 스퀘어가 전개하는 네트워크환경

대용량 통신 네트워크가 어떻게 실현될지 기대된다

아래의 내용을 하나 하나 보면 알 수 있겠지만, PlayOnline에서 즐길 수 있는 서비스는 무척이나 다양하다. 이러한 서비스를 즐기기 위해서는 서비스 컨텐츠의 충실함도 중요하겠지만, 이 정도의 정보가 움직일 때 필요한 것은 역시 안정적인 통신 환경. 이를 위해서 스퀘어는 일본 최고의 통신업체인 「NTT커뮤니케이션」과 손을 잡았다. 이 정도의 강력한 파트너를 얻었다면 PlayOnline에 기대를 거는 것은 당연할 수밖에…

다른 사용자들과의 만남

- PlayOnline에 참가하는 사용자(user)를 연결하는 고리

여러 유저들에게 메시지를 보내는 것은 물론 전자 메일 이용도 가능하다고 한다. 게다가 복수 유저들과 리얼타임으로 문자 대화를 즐길 수 있는 채팅기능 역시 지원한다. 즉, 개인단위의 네트워크 이용에만 그치는 것이 아니라 여러 유저들 간의 네트워크 이용을 원활하게 할 수 있도록 하는데 힘을 기울인다는 얘기.

인터넷

PlayOnline뿐만 아니라, 인터넷 세계와도 연결된다

PlayOnline은 대전 서비스 자체만으로 끝나는 것이 아니라 전용 브라우저를 사용해서 인터넷 이용도 가능하게 만들어져 있다. 또한 인터넷 환경을 즐기는 것 외에도 PS2의 성능을 최대한 살린 e-commerce서비스 환경을 실현할 것이라고 한다.

게임

PlayOnline의 핵심이자, 사용자가 참가하는 게임 세계

여러 명의 플레이어가 네트워크 상에서 게임을 즐기는 것이 가능해진다. 현재 드림캐스트에서도 즐길 수 있는 방식이기는 하지만, 드림캐스트의 경우는 특정한 상대가 있어야만 인터넷 대전 플레이가 가능하다(현재 PlayOnline과 같은 방식의 서비스를 제공하는 Heat Net이라는 서비스를 개발 중이기는 하지만…). 때로는 전혀 모르는 유저와 함께 파티를 이루어서 플레이하는 것도 가능하게 되는 것이다. 즉, 현실세계와 같은 느낌의 가상세계를 즐길 수 있는 것이라고 하겠다.

디지큐브와 함께 전개될 e-distribution & e-commerce

전자유통을 뜻하는 「e-distribution」과 전자상거래를 뜻하는 「e-commerce」는 21세기의 상거래를 주도하는 키워드가 될 것이다. 스퀘어는 일본 최대의 소프트웨어 유통 전문사인 「디지큐브」와 함께 PlayOnline을 이용해서 게임 이외의 분야까지 손을 넓히려는 구상을 하고 있는 것으로 보인다.

음악

Avex그룹과의 제휴

이미 인터넷을 이용한 유통서비스가 시작된 음악 관련 서비스 역시 PlayOnline에서 즐길 수 있다. 이것에는 음악잡지와 제휴해서 히트 차트를 제공한다든지 음악 데이터를 유통하는 광범위한 서비스가 포함된다. 게다가 현재 일본의 음악계를 리드하는 Avex 그룹도 참가한다고 한다.

만화

「슬램덩크」의 이노우에 마사히코, 「샐러리맨 킨타로」의 모토미야 히로시가 등장

이젠 만화까지도 PlayOnline에서 가볍게 읽을 수 있게 된다. 인터넷에서 농구 만화인 「버저비터」를 연재한 경험을 갖고 있는 이노우에씨, 종이 매체가 아닌 네트워크에 의한 만화업계의 변혁을 기대하는 미야모토씨의 참가 역시 이미 결정된 상태.

스포츠

그날의 경기 현황이 리얼타임으로

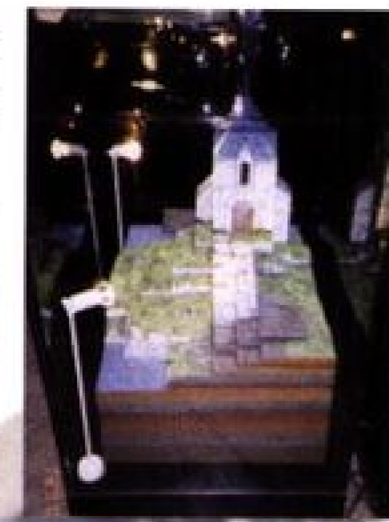
여기서는 텔레비전 스포츠 프로그램과 마찬가지로, 그날 열리고 있는 시합을 실시간으로 확인하는 것이 가능해진다.

스페셜 이벤트의 이모저모

파시휘코 요코하마의 전시홀A에서 열린 「스퀘어 밀레니엄 스페셜 이벤트」에서는 신작 발표회와 PlayOnline 사업구상 발표 이외에도 PS1과 PS2용 타이틀의 체험 코너, 디지큐브의 판매코너, 「베이그랜트 스토리」의 디자인을 담당한 「요시다 아키히코」씨의 작품 전시회 등이 많은 인기를 누렸다. 또, 장내에 설치된 대형화면 프로젝터에서는 현재 개발중인 PS2타이틀의 영상이 상연되는 등, 볼만한 이벤트들로 가득했다.







스퀘어의 분위기를 느낄 수 있는 각종 상품들이 있다






요시다씨의 아름다운 일러스트는 단연 최고의 인기를 누렸다

PS1과 PS2 소프트 체험코너

체험코너에서는 곧 발매될 이하 세 타이틀이 출전했다. 각 타이틀마다 약 20대 이상의 플레이 가능 게임기가 설치되었지만, 10분 이상을 기다려야 플레이할 수 있을 정도로 성황을 누렸다.



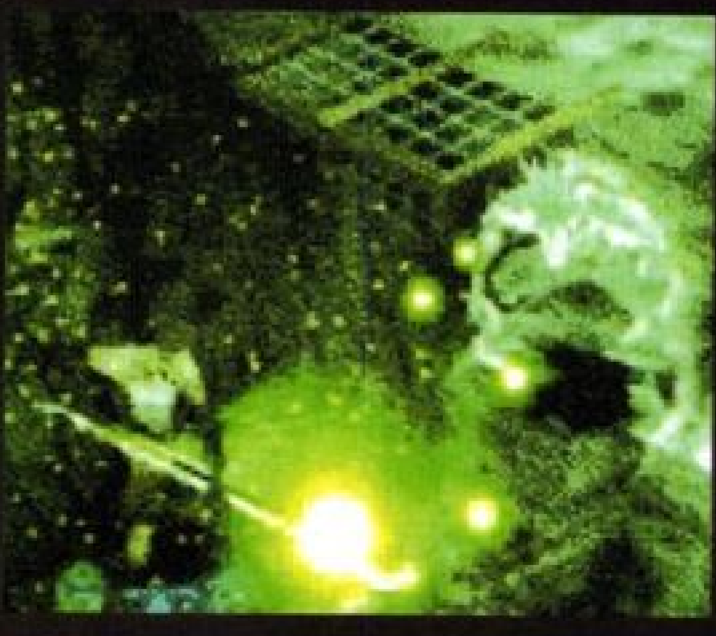
▲ 수많은 유저들이 차례를 기다리고 있다

「베이그랜트 스토리」(PS1)

- 2월 10일 발매
- 롤플레잉 어드벤처
- 6,800엔









뛰어난 작품성으로 많은 유저들의 인기를 얻고 있는 베이그런트 스토리. 스퀘어 게임 최초로 일본의 유명 게임지인 「패미통」에서 40점 만점을 얻기도 했다.

Emotion Driving 「TYPE-S」(PS2)

■2000년 봄 예정

■레이싱

■미정

화면에서부터 차의 움직임에 이르기까지, 리얼리티를 추구한 레이스 게임으로, 체험코너이니 만큼 스무 개의 체험 코너마다 각각 다른 코스와 차종을 플레이할 수 있도록 되어있었다.











스퀘어의 PS2 참여 소프트 제 1탄. 현란한 그래픽이 무엇보다도 돋보인다

「극공간 프로야구」(PS2)

■3월 하순 예정

■스포츠

■미정

각 선수의 버릇까지 재현하는 등, 세심한 배려가 돋보이는 야구 게임. 연출의 상세함은 물론, 배팅 시에는 캐처가 반투명 처리되는 등 게임성에서도 좋은 점수를 줄 만 했다.











리얼리티를 극한까지 끌어올린 그래픽과 움직임은 일부 유저들에게 「너무 자연스러워서 거부감마저 일어난다」는 말을 들었다는 후문이 있다.

「FINAL FANTASY Ⅷ」 for Windows체험 코너

3월 등장하는 PC판 「FFⅧ (일본어판)」은 역시 대인기!!





Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 베이그란트 스토리

액션 어드벤처/스퀘어/2월 10일/6,800엔



담당자 멘트

이번달에는 PS2가 나오기 직전이어서인지 상당히 많은 작품들이 홍수처럼 쏟아져 나왔는데, 스퀘어의 야심작인 베이그란트 스토리가 발매되자마자 1위로 랭크되면서 높은 인기를 끌고 있던 발키리를 2위로 떨어뜨렸습니다. 3위로는 동화적인 연출로 높은 인기를 받았던 포포로크로이스 이야기 2가 새롭게 랭크되었으며, 바로 뒤를 이어 기렌의 야망이 4위로 랭크되었습니다. 이번달에는 대체적으로 새로운 작품들의 대거 투입으로 상위에 랭크되어있던 게임들이 중, 하위권으로 떨어졌으며, 하위권에서도 스트라이더 비룡 1&2와 쿨보더스 4가 각각 8, 9위로 랭크되면서 중위권을 위협하고 있습니다. 앞으로도 치열한 경쟁이 예상되는군요.

2 발키리 프로필
RPG/에닉스/99년 12월 22일/6,800엔



3 포포로크로이스 이야기 2
RPG/SCEI/1월 27일/5,800엔

4 기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보
SLG/반다이/2월 10일/6,800엔

5 그랜트리스모 2
레이싱/SCEI/99년 12월 11일/6,800엔

6 창마등
SLG/테크모/99년 12월 9일/5,800엔

7 바이오 하자드 건서바이버
건슈팅/캡콤/2월 1일/5,800엔

8 스트라이더 비룡 1&2
액션/캡콤/2월 24일/6,800엔

9 쿨보더스 4
스포츠/웹시스템/2월 3일/5,800엔

10 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX
음악게임/코나미/99년 8월 26일/5,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 바이오하자드 - 코드 : 베로니카

어드벤처/캡콤/2월 3일/6,800엔



담당자 멘트

'바이오하자드 - 코드 : 베로니카'와 '미친 택시'가 예상대로 1, 2위를 차지하였습니다. 드림캐스트의 랭킹으로 보고 있노라면, DC만의 작품보다는 아케이드 이식작이나 다른 게임기에서 지명도를 얻어 후속작으로 발표한 작품이 상당히 많습니다. 'DC는 아케이드 이식용 게임기야~'라는 모독자의 사연이 생각나는군요. '가정의 오락실화'도 멋진 발상이라고 생각합니다만, 더욱 다양한 게임을 접할 수 있었으면 합니다.

2 크레이지 택시
레이싱/세가/1월 27일/5,800엔



3 센무 ~ 제1장 요코스카 ~
FREE/세가/99년 12월 29일/6,800엔

4 버추얼 온 - 오라토리오 탠그램 -
액션/세가/99년 12월 9일/5,800엔

5 버추어 스트라이커 2
스포츠/세가/99년 12월 2일/5,800엔

6 스트리트 파이터 3 W 임팩트
격투액션/캡콤/99년 12월 16일/6,800엔

7 D2 ~D의 식탁
어드벤처/와프/99년 12월 23일/6,800엔

8 베르세르크
액션/아스키/99년 12월 16일/6,800엔

9 세가GT
레이싱/세가/2월 17일/5,800엔

10 리바이브 ~ 소생
어드벤처/데이타 이스트/99년 10월 28일/6,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 동키콩 64

액션/닌텐도/99년 12월 10일/7,800엔



담당자 멘트

이번달에는 N64의 기대작이라고 할 수 있는 바이오하자드 2가 새롭게 그 모습을 나타내며 당당히 2위로 랭크되었습니다. 하지만 동키콩의 아성에는 좀 못 미쳤는지 아쉽게 2위에 머물고 말았군요. 메이저급 게임이 등장하면서 지난달 1위를 지키고 있었던 슈퍼로봇대전이 3위까지 떨어졌습니다. 여전히 높은 인기를 얻고 있는 포켓몬의 최신 시리즈인 포켓몬스터 금·은도 순위가 상승하지는 못했지만 꿋꿋하게 4위를 지키고 있습니다. 그밖에는 중위권과 하위권에서 약간의 순위 변동을 확인할 수 있네요. 많은 타이틀이 출입하는 N64 순위였으면 좋겠지만….

2 바이오하자드 2
어드벤처/캡콤/1월 28일/7,800엔



3 슈퍼로봇대전 64
S·RPG/반프레스토/99년 10월 28일/7,800엔

4 포켓몬스터 금
GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4,800엔

5 오우거 배틀 64
S·RPG/닌텐도/99년 7월 14일/7,800엔

6 마리오 파티 2
보드게임/닌텐도/12월 17일/5,800엔

7 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2
스포츠/코나미/99년 7월 29일/7,200엔

8 젤다의 전설 64
RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6,800엔

9 마리오 골프
스포츠/닌텐도/99년 6월 11일/6,800엔

10 비트매니아 GB 2
GB/음악게임/코나미/99년 11월 25일/4,800엔

: 지난달과 동일　: 새로 순위 진입　: 지난달보다 내려감　: 지난달보다 올라감

- 통계 기간: 2000년 2월 1일 ~ 2월 25일
- 조사 방법: 게임파워 00년 3월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 펌피럽 1st MIX

음악게임/안다미로



담당자 멘트
이번달에도 역시 음악 게임들의 꾸준한 인기를 확인할 수 있습니다. 물론 그 선두로는 펌프 잇 업이 자리를 지키고 있습니다. 그리고 갑자기 등장한 Ez2Dj 스페셜 에디션 버전이 2위로 뛰어올랐습니다. 아쉽게도 국내에서는 아직 그 모습을 쉽게 찾아보기 힘든 비트매니아 DX Ⅱ - 세컨드 스테이지 -가 순위에 새롭게 진입했으며 DDR 3RD 믹스도 4위를 지키며 아직까지 높은 인기를 구가하고 있습니다. 음악 게임의 인기에 빛을 보지 못하고 있던 DOA2가 5위에 랭크된 것이 이번 달에 주목할 부분이라고 생각되네요. 이제 다시 앉아서 하는 게임의 시대가 찾아오는 징조일까요?

2 Ez2Dj ~스페셜 에디션~
음악게임/어뮤즈 월드



3 크레이지 택시
레이싱/세가

4 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX
음악게임/코나미

5 데드 오어 얼라이브 2
격투액션/테크모

6 드럼 매니아
음악게임/코나미

7 철권TT
격투액션/남코

8 Ez2Dj
음악게임/어뮤즈 월드

9 비트매니아 DX II - 세컨드 스테이지 -
음악게임/코나미

10 더 킹 오브 파이터즈 99
격투액션/SNK

기대 소프트 Top 10

1 드래곤 퀘스트 7

PS/RPG/에닉스/3월/6,800엔



담당자 멘트
기대 순위에 랭크되어있던 작품이었던 바이오해저드 - 코드 : 베로니카, 베이그란트 스토리등의 작품들이 발매를 해서인지 대폭적인 변화가 있어 났습니다. PS2로 나올 철권TT가 2위로 랭크되었고, 그리고 격투 게임 매니아들 사이에서 이목을 끌고 있는 SNK VS 캡콤의 순위도 어느새 3위까지 상승되었네요. 이번 달에는 대체적으로 중위권에 랭크되어 있던 작품들이 각각 한 단계에서 두 단계씩 순위가 올라갔군요. 시리즈가 계속될수록 완성도가 날로 높아만가는 실황 파워풀 프로야구의 새로운 작품인 2000도 10위에 랭크되면서 그 존재감을 과시하고 있습니다.

2 철권TT
PS2/격투액션/남코/미정/미정



3 SNK VS 캡콤
ARC/격투 액션/캡콤/미정/미정

4 젤다의 전설 외전
N64/A · RPG/닌텐도/미정/미정

5 테일즈 오브 이터니아
PS/RPG/남코/3월/미정

6 슈퍼로봇대전 α
PS/S · RPG/반프레스토/2월 24일

7 센티멘탈 그래피티
DC/SLG/NEC IC/3월 23일

8 사쿠라 대전 3 ~ 파리는 불타고 있는가~
DC/어드벤처/세가/가을/미정

9 귀무자(가제)
PS2/어드벤처/캡콤/여름

10 실황 파워풀 프로야구 2000(가제)
N64/스포츠/코나미/3월 23일

프리 랭킹 - 가장 인터뷰하고 싶은 제작사 편 - Top 10

순위	제작사	비율
1	스퀘어	16%
2	코나미	14%
3	남코	12%
4	캡콤	10%
5	닌텐도	6%
5	세가	6%
7	에닉스	5%
8	삼성	2%
8	소니	2%
8	테크모	2%

담당자 멘트
이번 달에는 가장 인터뷰하고 싶은 제작사에 대한 랭킹입니다. 우선 역시 킬러소프트 제조기로 유명한 스퀘어가 16%의 지지율을 보이며 1위에 랭크되었으며, 음악 게임으로 꾸준히 인기를 얻고 있는 코나미와 격투 게임 및 RPG 게임 제작으로 인기가 많은 남코가 각각 2위와 3위에 랭크되었습니다. 그밖에 순위에 오르지 못한 제작사들은 센티멘탈 그래피티로 유명한 NEC 인터채널, 스타오션 시리즈로 유명한 트라이에이스 등이 있었습니다.

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

아래쪽 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입 여부'가 아닌 '플레이 여부'. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 바이오 하자드 건 서바이버

PS/캡콤/서바이벌 호러/1월 27일





좋아하는 장르는 어드벤처와 비주얼 노벨이며, 캐릭터성이 뛰어나고, 시나리오의 깊이가 있는 게임을 좋아한다. 좋아하는 인물은 칸노 히로유키, 좋아하는 원화가는 아마즈유 타츠키, 좋아하는 제작사는 아퀘리 시즈웨어, 좋아하는 게임은 미소녀 게임, 좋아하는 성우는 히카미 코코와 코우다 마리코, 이 중 두 가지 조건만 맞는 게임이 있다면 플레이한다. 그 외 슈팅이나 레이싱 두 장르를 제외한 모든 장르에서 정형적인 대작이라 불리는 게임은 일단 플레이한다(하지만 그 대작의 기준에 문제가 있다고 한다).

GO, GO, GO! : 정형적인 미소녀 게임, 어드벤처
Speciality: 디자이어, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

프리티♡사미

하오데 시리즈가 있기는 하지만 바하 시리즈의 좀비를 일인칭 시점으로…. 좀비 학살을 즐길 수 있다는 것이 이 게임의 가장 큰 매력이다. 게다가 건슈팅이라고 해도 액션성이 강해, 실제 바하 시리즈처럼 직접 이동하고 찾고, 헤매고…. 플레이 시간도 짧아 바하 시리즈 치고는 가볍게 즐기기에 적당하다. 특히 일인칭 시점에서 옆으로 돌았을 때 갑자기 튀어나오는 좀비의 연상은…. 나름대로 공포감을 주기에는 충분했다고 본다. 단지 조작감이 조금 불만으로 일반 컨트롤러로는 그다지 느낌 수 없겠지만 건콘으로 플레이할 경우 엄청난 난조작에 직면하게 된다. 차라리 이동과 메뉴 사용 등은 컨트롤러로 나머지는 건콘을 사용했으면 훨씬 수월하게 플레이할 수 있었을 거란 생각이 든다. 그리고 이건 개인적으로 가장 불만인데…. 나이프가 없다. 자체 규정인지 심의에 걸렸는지는 모르겠지만 역시 1인칭 시점에서의 나이프는 조금 무리가 있었던 것일까…? 조금 아쉬움에 남는다.

6



게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 게임에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근에는 물밀 듯이 밀려오는 졸작 게임의 열풍을 걱정하며 과거로의 회귀를 주도하며 고전 게임에 심취해 있다.

GO, GO, GO!: 레이싱 게임, 정통RPG
Speciality: 데이토나 USA, 드래곤 퀘스트 5, 엘리베이터 액션

떠돌이

왠지 「바이오 하자드」란 게임을 단순히 1인칭모드로 플레이한다는 느낌이 강하다. 문을 열 때 문이 화면으로 스크롤되는 것이며, 게임내에서 사용된 배경음, 기본적인 시스템마저 너무도 원작과 똑같다. 하지만 1인칭이라는 것은 좋은 발상이라고 생각한다. 우선 적의 위치를 한 곳으로만 파악을 해야 하기 때문에 그만큼 긴장감이 배가된다. 스토리도 상당히 짧은 느낌이라 시간날 때 가끔 즐길 수 있는 그런 게임이 아닌가 한다. 그러나 과연 이 게임이 슈팅게임인가에 대한 심각한 고민을 느끼게 한다. 바이오 하자드의 외전이란 느낌이 더 강해서 슈팅이라기 보다는 거의 어드벤처에 가깝다고 할 수 있다. 차라리 '바이오 하자드 외전'이라는 이름을 달고 나왔다면 더 호평을 받았을 작품.

6



밴퍼와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 즐기는 게임 영역에 일정한 울타리가 있어서 그 바깥에 있는 게임과는 좀처럼 친숙해지지 않는다. 하지만 게임에 관한 지식을 쌓는 것에 관심이 있어서 학생과도 같은 자세로 게임에 임하는 마음가짐을 잊지 않으려 노력한다. 점차 등장하는 새로운 장르에 예전의 단순 장르가 사라지는 것에 대해 묵하 고민 중.

GO, GO, GO! : 어드벤처, 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5.

防塵

베로니카 리뷰에도 썼지만 아무래도 시험작이라는 느낌이 너무 강하다. 건슈팅으로서는 확실한 실패작이라고 감히 말할 수 있다. 물론 1인칭이라는 시점이 가지는 공포감과 바이오 시리즈로서의 감각을 잃지 않았다는 점에서는 점수를 줄 수 있을지는 몰라도 이것은 '건슈팅'이라는 이름을 달고 나왔다. 그래픽, 사운드, 기타 등등이 나쁘다는 것이 아니다. 좋다. 한발 더 물러서서 말하면 게임 자체는 재미있다. 인정하겠다. 하지만 이따위 조작성으로 감히 건슈팅이라는 이름을 달고 나왔다는 자체가 용서받을 수 없다는 말이다. 건콘 들고 헌터 3마리에게 둘러싸여 난도질 당해본 사람은 이 말을 이해할 수 있을 듯. 이 말을 이해한 자는 점수에서 3점을 더 빼라.

5



언제인가부터 게임을 분석적으로 플레이하는 눈을 가지게 된 올드 타입 게이머. 사운드 소스와 그래픽 라이브러리의 나열인 게임을 너무 많이 봐왔기에 일어난 현상이라고 변명해본다. 그 때문인지 본인에게 재미를 느끼게 해주는 게임을 만났을 때는, 경외감을 표하며 게임에 빠져들곤 하는데…. 감정의 상태에 따라 플레이할 게임을 찾아 나서기도 한다.

GO, GO, GO! : 액션, 시뮬 RPG, 어드벤처
speciality: 에스프레이드, VF3, FF8, DEICIDE3 S

원고 마스터 K

다행히도 적의 위치에 따라 다른 소리가 난다. 왠지 캡콤의 작품이 아닌 느낌이 든다. 그리고, 건슈팅 게임이라고 보기에 너무나도 무리가 있다. 남코 오리지널 건콘이라면 A, B버튼의 위치가 좌우와 매치되지만, 그렇지 않은 경우 너무도 불편해진다. 패드로 플레이하면 모든 것이 해결되지만, 이런 작품을 꼭 단일작으로 발매해야 했는지 의문이 들 정도. 하지만, 차분히 진행되는 1인칭 어드벤처에 건슈팅이라는 요소를 약간 가미한 게임이라고 생각하면…. 절대로 HOD와 비슷한 게임성을 생각하고 구매하면 안 된다.

4



게임이란 매력이라 생각하는 사람. 그래픽 사운드 스토리 연출 모두 아무리 멋져도 게임 자체에 매력을 느끼지 못하면 거들떠보지도 않는다. 중후한 완파지 분위기를 사랑하며, 손에 들러붙는 게임을 좋아한다. 같은 이유로 조작감이 조금이라도 떨어지는 게임에는 높은 평가를 내리지 않기도… 게임을 결코 가볍게 즐기는 일없이 하나에서 열까지 공부하고 연구하고 파고들며 임내는 타입.

GO, GO, GO! : 매력만 있으면 OK
speciality: 오우거배틀 시리즈, VF3, 건담 사이드 스토리

소년 X

단순히 바하 시리즈를 1인칭 시점으로 바꿔 놓은 것이려니 하고 부담없이 플레이에 임했는데, 시간이 지남에 따라 점점 부담을 갖게 되었다. 최고의 몰입도를 가지는 1인칭 시점에서 바이오 해저드 같은 호러 어드벤처를 플레이하면 긴장감이 배가될 거라고 생각했는데, 어째서인지 조금의 긴장감도 가질 수 없다. 기본적으로 건슈팅 게임이라는 베이스 때문에 바하 시리즈의 큰 매력 중 하나인 어드벤처 혹은 퍼즐 요소가 많이 사라져 있는 데다가, 부자연스러운 적들의 움직임, 만족스럽지 못한 타격감, 스스로 총을 쏘고 있다는 것을 실감할 수 없는 연출… 상당히 실망스러운 작품이다. 5점 중 2점은 개인적으로 가장 훌륭하다고 생각하는 게임오버 화면의 몫.

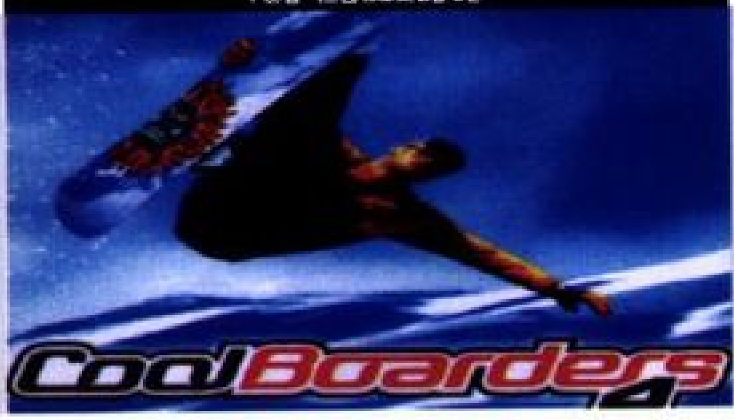
5

연기에 지친 게임들이 여기 모였다! 「베이그랜트 스토리」, 「기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보」, 「바이오 하자드 코드 : 베로니카」…. 생각해보면 하나같이 대작이라 불리울 수 있는 가능성을 충분히 내포하고 있는 작품들이다. 마지막으로 기승을 부리는 冬將軍의 추위를 피하여 집에서 진~득하게 할 만한 게임들이 포진해주니 2월 역시 즐겁게 지낼 만한 한 달이 될 것이라고 확신하는 답당자이다.

10 돈이 없으면 악마에게 혼을 팔아서라도 사야하는 게임이다
9 소장용이다. 구입해서 플레이하고 영구 소장하자.
8 어떤 방식으로든 플레이를 해 보아야만 할 게임이다.
7 썩어도 준치라고 하더라…
6 빌려서 한다면 말리지는 않겠지만 구입을 고려한다면 그만 두는 것이 좋다.
5 이미 구입했다면 되팔아도 살 사람이 없는 게임이다
4 게임을 좋아한다면 이것보다 더 나은 게임들을 하라
3 이런 것을 산다는 것은 IMF 시대에 죄악 이외의 그 무엇도 아니다
2 시디가 하늘에서 떨어지지 않는 한 절대로 플레이하지 말자.
1 실수로 구입했다면 그대로 제거하자. 타인에게 팔려는 생각을 하는 당신은 악인이다
0 산다고 하는 사람은 도시락을 싸가지고 다니면서 말리고 싶다

B. 쿨 보더스4

PS/웹 시스템/스포츠/2월 3일



우선 여태까지 해본 「쿨 보더스」 시리즈라고는 「1」밖에 없어 전작에 비해 뭐가 어떻게 달라졌는지는 차마 비교해 줄 수가 없다. 그렇다고 「쿨 보더스 번」과 비교할 수도 없는 일이고…. 그냥 이 게임만으로 평가하면, 그래픽의 수준도 높고, 스피드감도 있다. 게다가 기술도 잘나가고…. 하지만 퍽퍽 갈라지는 그래픽을 보고 있으면 화부터 나고, 그다지 오래걸리지 않을 것만 같은 로딩도 길다. 게다가 쓸데없이 진동되는 듀얼쇼크를 잡고 있다보면 손까지 저려온다. 어째 점점 변질된다는 생각밖에 들지 않는 것 같다. 그렇다고 이 게임이 졸작이라는 것은 아니다. 나름대로의 특성을 살리려 실존 캐릭터까지 사용하는 등, 수많은 노력의 결정체들이 보인다. 이런 점들을 종합해볼 때, 다음의 점수를 부여.

5

웹 시스템의 대표적인 인기작인 「쿨 보더스」 시리즈의 최신작. 하지만 왠지 전작들에 비교해 볼 때 많이 벗어난 듯한 인상이 깊다. 조작 체계라던가, 게임에서 사용된 맵이라던지, 전작인 「쿨 보더스 3」에서 하나도 변화한 것이 없다. 게임을 즐기다 보면 '어? 이거 해봤던 코슨데?' 라는 말이 절로 나올 것이다. DC의 「쿨 보더스 번」을 워낙 재밌게 해봐서 개인적으로 무지 기대했던 작품이지만 아쉽게도 기대에 미치지 못 한다. 전작에 비해 바뀐 점이라면 자신만의 보드를 만들어 낼 수 있는 커스텀 모드와 캐릭터를 선택할 때 실존하는 보드 선수들의 선택이 가능하다는 것이다. 실존하는 보드 선수를 선택할 때의 장점은 캐릭터의 능력도 능력이지만 보드 자체의 성능이 좋다는 점을 들 수 있는데, 솔직히 게임 밸런스 자체가 이상해 큰 차이는 느낄 수 없다. 이래저래 단점만 눈에 띄는 아쉬운 작품.

6

킬링 세션 이래의 고유의 스타일은 변함이 없다. 버튼의 배열이 변했다는 거부감이 있기는 하지만 큰 문제는 되지 않는다. 플레이 모드도 좀더 많아진 것도 조금이나마 식상함을 덜어 보겠다는 노력…이기는 하지만 크게 신선한 모드는 없기 때문에 그다지 많은 기대는 하지 않는 게 좋다. 메뉴 화면이 전체적으로 산만하고 게임에 들어가서도 왠지 산만한 느낌을 지울 수가 없어서 정이 가지 않는다. 또한 이상하게 폴리곤이 잘 깨져서 허리까지 잠긴 채로 경기하는 보더들을 자주 볼 수 있다. 종합적인 평가를 내리면 평균 이하. 「쿨 보더스」를 아예 처음 하거나, 골수팬들 이외의 플레이어들에게는 권해주고 싶지 않다. 그래픽 지상주의자들이라면 여기서 1점을 더 뺄 것. 단 실사 오프닝만큼은 아주 마음에 든다.

5

989스튜디오의 미국판이 아닌 웹 시스템의 일본판이다(미리 구하지 못했다). 우선 눈에 띄게 바뀐 점은 캐릭터를 크게 볼 수 있는 시점이 생겼다는 것이다. 하지만 속도감은 그다지 상승하지 않는 것이 불만. 「쿨 보더스」는 2에서 이미 완성된 것인지, 전작까지의 모든 기술을 그대로 이어오고 있어서 단지 코스 추가 버전이라고 해도 좋을 듯 하다. 익힌 기술을 그대로 다른 코스에 적용할 수 있다는 점은 장점(여타 게임에서 바래온 점이다). 장난스러운 기타 리프의 배경 음악에도 잔재미가 있다. 또한, 시대가 발전하여 DDR장판으로 LR을 손으로 짚어가며 노우즈를 잡을 수 있으니, 이 얼마나 좋은가(이론상). 시원하게 다운 힐이다.

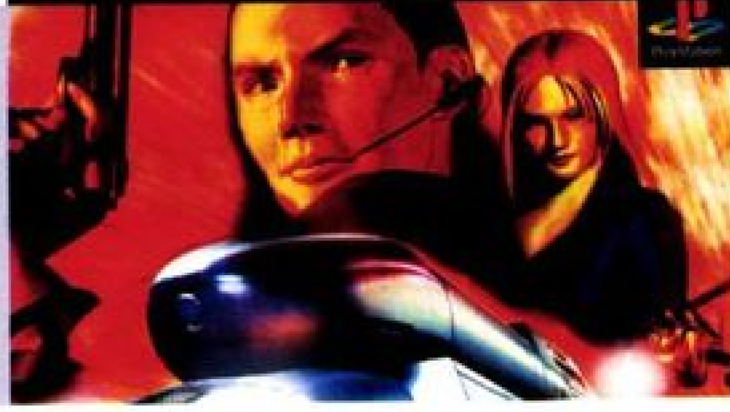
7

본인으로서는 「쿨 보더스」 시리즈 중 처음 플레이해본 작품. 다른 스노우 보드 게임에서 느꼈던 '혼이 날아갈 듯한 상쾌함'을 느낄 수 없다는 것이 첫인상. 크게 속도감을 느낄 수도 없거니와, 무엇보다 눈의 질감을 느낄 수 없는 것이 안타깝다. 다만 눈을 가르는 소리만큼은 지금까지의 스노우 보드 게임 중에서 최고. 게다가 하프 파이프 모드는… 나름대로 흥미진진하다.

5

C. 체이스 더 익스프레스

PS/SCEI/액션/1월 27일



그래픽, 사운드, 동영상의 퀄리티는 상당히 높다. 게다가 어딘가 서국적인 분위기가 기존의 미소녀, 미소년 풍 캐릭터에 식상한 분들에게는 상당한 메리트로 다가올 수 있다(어디까지나 객관적인 입장에서 생각해서지…. 본인같이 미소녀 게임을 좋아하는 사람들에게는 최악이다). 게다가 바하시리즈보다 액션성이 강조되어 있고, 게임 진행에 관해 시스템적으로 제작사의 배려를 엿볼 수 있다. 또한 적들의 인공 지능이 바하의 좀비 수준이기 때문에 마음놓고 싸울 수 있다는 게 마음에 든다. 어쨌든 간만에 나온 수작 게임. 하지만 여타 3D게임과 마찬가지로 3D게임에 약하거나 방향감각이 둔한 사람에게는 조금 난해한 카메라 시점과 안해도 될 곳에서의 잦은 로딩과 로딩을 해야될 곳에서는 뼈를 깍는 긴 로딩은…. 우리에게 세상을 한 번 다시 돌아볼 여유를 강조하고 있는 것 같아 조금 불편하다.

7

소니에서 만들었다고는 하지만 무슨일인지 서양게임 냄새가 강하다. 연출이나 그래픽부분은 낯설다는 느낌보다 익숙하다는 느낌이 든다. 하지만 쓰잘데 없다고 느껴질만한 자잘한 로딩이 너무 곳곳에 있다. 게임진행은 무난한 편이고 게임의 재미도 쏠쏠하지만 왠지 바이오 하자드 시리즈나 메탈기어 솔리드, 그리고 사이폰 필터에 FF8(열차 이벤트) 적절히 섞어 만든 아류작이라는 생각이 든다. 하지만 여러모로 새로운 시도들을 엿볼 수 있는 작품인 것 같아 다음의 점수를 준다.

6

제목에서 익스프레스의 첫 글자가 e이므로 '더' 가 아니고 '디' 이다. 어쨌든 게임 자체는 무난하게 만들어진 편. 소재 자체가 영화적인 소재를 가지고 있기 때문에 왠지 영화 이식작 부류의 게임들을 생각나게 하는 특이한 멋은 지니고 있다. 하지만 적들이 너무도 멍청해서 앉아만 있으면 코앞에서 총 한 발 맞추지 못한다. 행동 패턴을 설정한 사람은 무슨 생각을 했는지 심히 의심이 되는 게임. 하지만 적어도 분위기 가격은 하는 게임이므로 패러사이트 이브, 윈백 등의 게임을 좋아하는 사람은 가볍게 한 번 해보는 것도 나쁘지 않을 듯. 구입보다는 대여 플레이를 권장할 정도의 가치를 지니고 있다.

6

외화에서 보던, 열차에서만 펼칠 수 있는 스릴있는 액션을 기대했다면, 구입을포기하는 것이 좋다. 여타 건물 뒤져 탈출하는 어드벤처 게임과 다를 바가 없이 단지 무대만 열차를 빌렸을 뿐이다. 키아누리부스를 모델로 한 캐릭터는 표지에서만 볼 수 있다. 열차 안의 테러범들과 싸우기엔 혼자선 너무 벅차지 않은가. 원 맥과 같이 숙련된 군화발은 어지간한 권총보다 강력하다는 것을 여실히 보여준다. 자꾸 비교하게 되어서 뭣하지만, 사이폰 필터의 액션성보다 못하고 바이오 하자드의 맵 구성보다 못하다. 이런류의 게임에 중독되어 하나쯤 사야한다면 구입하자. 엔딩도 여러 가지고, 아이템은 화장실에 넣고, 군용 열차라 무기 현지 조달도 되고, 뭔가 납득되는 구성을 가지고 있다.

6

한 편의 헐리웃 액션 영화를 보는 듯한 느낌을 주는 게임(언××즈2가 생각나는군). 영화 같은 게임이라기 보다 영화 같은 내용의 게임이다. 게임 형식은 바하 시리즈와 상당히 비슷한 부분이 많지만, 좌우 긴급 회피, 앉기, 뒤돌기의 네 가지 동작이 L, R버튼들에 대응되어 있어 바하보다 액션성이 상당히 강조되었다. 분위기 자체도 제법 잘 살리고 있어서, 가벼운 기분으로 플레이하기 좋은 게임. 조작은 바하와 같은 회전 · 전진 형식이라 아날로그 방향키를 그다지 쓰게 되지 않는다. 주요 아이템은 반짝거린다던가, 이동 중 특별한 것이 있으면 그에 따른 버튼이 화면에 나타난다던지 하는 배려는 점수감이라 할 수 있지만 자잘한 로딩은 좀….

6

D. 베이그랜트 스토리

PS/스퀘어/어드벤처/2월 10일



패미통 40점에 아무런 반발을 할 수 없는 게임. 현재 DC가 있고 이제 곧 PS2가 발매된다고 하지만…. 그래픽면에서도 전혀 떨어진다는 느낌을 받지 않았으며, 뛰어난 카메라 워크로 보여주는 영화적인 연출은 메탈기어 솔리드 이 후 최고의 퀄리티를 보여준다(이것은 단순히 그래픽이 좋다고 해서 되는 게 아니다). 특히 웅장한 사운드는 가히 뭐라 표현할 수 없는 수준. 게임을 조금이라도 제대로 해봤다면 이 게임을 스퀘어가 얼마나 신경 써서 만들었는지를 알 수 있다. 최근 스퀘어가 열세를 보이고 있다고는 하지만 크로노 크로스와 함께 상당한 작품으로 스퀘어가 싫어졌던 사람이라도 이 게임을 해보면 SFC시절의 스퀘어를 다시 느낄 수 있을 것이다. PS2가 발매되기 전 PS의 새로운 가능성을 보여준 게임. 앞으로 이 정도 퀄리티의 게임만 나와준다면 당분간은 PS2를 사지 않아도 될 것 같다는 생각이 들고 있다.

9

처음 느낌은 훌륭하다라는 느낌을 받았지만 계속 플레이한 결과로는 지나치게 매니악하다고 느껴진다. 그래픽이나 사운드에서는 옛 퀘스트 팀의 냄새가 물씬 풍겨나지만 단지 그것뿐이다. 굳이 이렇게 만들 이유가 있었다면 어쩔 수 없지만, 플레이하는 입장에서는 짜증나기 짝이 없다. 공석에서 거짓말을 남발한 스퀘어가 새삼 싫어질 뿐이다. 게임의 시스템이라던지 전투 방식에도 이렇다할 장점은 없다. 스퀘어의 게임들을 이것저것 모아 만들어낸 것이라는 느낌이 강하다. 개인적인 생각이지만 '어째 체험판보다 못하다' 라는 인상이 더 강한 것 같다. 하지만 높은 퀄리티의 그래픽과 연출력, 배경음악이 맘에 들기 때문에 이런 점수를 준다.

7

'굳이 이렇게 까지 만들 필요가 있었을까…' 라는 생각이 든다. 무슨 말인고 하니 그래픽은 PS로서는 극한의 수준이지만 새삼스럽게 'PS의 한계' 라는 것을 자각시켜 주기 때문에 조금은 가슴이 아프다는 말이다. 각설하고 게임의 감각은 패러사이트 이브 1의 그것과 매우 유사하다(2와는 전혀 다르다!). 복잡한 듯 하지만 시스템 자체는 간단하기 때문에 귀찮은 것 싫어하는 사람들도 무리 없이 즐길 수 있는 점은 무엇보다 마음에 든다. FFT팀의 음악 센스를 간만에 다시 맛볼 수 있다는 점도 좋다. 굳이 불평할 만한 점은 눈에 띄지 않지만 일러스트의 매력만큼 사람의 마음을 사로잡을 만한 매력이 게임에는 없다는 점이 아쉽다.

8

처음 보는 순간 느껴진 빛 바랜 색이 좋았다. 이런 느낌으로 게임을 구매하는 게이머에게 권장한다. 전투 시스템이 자사의 「패러사이트 이브」와 「프론트 미션」을 적절히 섞어놓고 체인 콤보에 대해 무기의 손맛을 느끼게 만들어 놓은 것이 지루함을 덜하게 한다. 여기저기 손을 많이 쓴 흔적이 보이는 3D 모델을 비추는 역동적인 카메라 워크가 게임 제작진들의 노련함을 알리고 있다. 게임의 구성이 다양한 장르의 장점을 모아놓은 인상을 준다. 게임을 클리어 하다보면 방을 뒤지는 습관을 몸에 익힌 자신을 발견할지도. 퀘스트 팀인지라, 더미 무비로 2CD로 만든 「패러사이트 이브 2」와 달리 최대한 용량을 절약해 1장의 CD로 마스터를 만든 점이 마음에 든다. 덕분에 음성이 없는 것이 좀 아쉽다.

7

구 퀘스트 팀이 대거 참여한다는 말을 듣고, 무턱대고 엄청난 기대를 퍼 부은지 수개월. 드디어 눈앞에 드러난 이 녀석은, 실로 굉장한 임팩트 덩어리다. 그래픽에 대한 이야기는 앞서 여러분들이 말씀하셨거니와, 이 게임의 수 없는 장점을 제쳐두고 그래픽 이야기를 꺼내는 것이 미안하므로 논외로 하겠다. 우선, 패드에서 손을 놓고 가만히 눈을 감아 보면, 중후하면서 뭔가 고결하게 느껴지는 중세톤의 사운드가 온통 마음을 뒤흔들어 놓는다. 손 가는 대로 움직이는 조작감도 좋으며, 리스크 개념의 도입으로 게임의 전반적인 밸런스를 기묘할 정도로 맞춰 주었다. 심오한 스토리, 후반부의 상상치 못한 전개는 소름이 끼칠 정도. 택틱스 오우거 이래 최고의 카리스마를 지닌 게임이다. 개인적으로, 퀘스트팀 전통의 폰트를 사용한 것도 매우 흡족.

10

E. 레스큐 샷 부비보

PS/남코/건슈팅/1월 20일



만약 이 게임을 하고 15분내에 웃지 않는다면…. 자신의 허파에 문제가 생긴 것인지 의심해 볼 필요가 있다. 역시 남코다운 작품으로 건블릿의 느낌이 강하면서도 오리지널성을 가지고 있다. 일단 건슈팅게임으로서 완성도가 높다. 건콘만 있다면 정말 제대로 즐길 수 있다. 게다가 스토리성과 액션성이 강조되었다. 확실히 쏘고 죽이는 기존의 시니컬한 건슈팅과 달리 친구와(혹은 애인과) 웃으면서 즐길 수 있는 게임이다. 확실히 집에서 장시간 혼자서 하기에는 무리가 있지만… 접대용으로 또는 스트레스 해소용. 자기 전에 딱 한판. 면접보기 전 한 게임 등 버라이어티적인 요소로 사용할 수 있다. 패드로 해도 재미있고 건콘으로 하면 더 재미있는 게임….

역시 남코스러운 작품이다. 이미 많은 폭소 건슈팅(예 : 건블릿 등)으로 그 실력을 인정받은 남코에서 만들었다는 냄새가 확 난다. 기존의 건슈팅 게임의 방식을 탈피. 플레이어는 제 3자의 입장에서 자신이 고른 캐릭터를 보호하며 적을 쓰러뜨린다는 이색적인 게임이라고 할 수 있다. 건콘이 있다면 금상첨화겠지만, 없어도 굳이 사야할 필요 없을 정도로 무난하게 즐길 수 있다. 좀 아쉬운 점이 있다면 '게임의 진행이 너무 일정한 루트대로 진행된다'는것. 일정한 길을 가면 그 끝에는 보스가 기다린다'라는 너무도 획일적인 진행 방식이 플레이를 질리게 한다. 하지만 이것저것 조합해 볼 때 무료한 시간을 보내기에 적절한 게임.

버추어 캅 등등에서 양민을 보면 무조건 쏘는 스타일의 플레이어는 절대로 플레이하지 못할 게임. 마치 레밍스의 건슈팅 버전을 즐기는 느낌이다. 남의 속도 모르고 열심히 앞으로 진행하는 보를 보고 있으면 정말 속이 터진다. 재주는 곰이 넘고 돈은 누가 챙긴다는 속담이 절실히 와닿는 게임. 유쾌하고 즐거운 느낌으로 가득 차 있지만 게임 자체는 점점 지루해 지는 단점을 지닌다. 물론 점점 새로운 패턴의 슈팅 패턴이 등장하는 점은 노력을 기울였다는 점에서 높이 사 줄만하다. 총을 사용하는 쪽이 당연히 훨씬 유리하며 몰입도도 더욱 높아진다. 아케이드로 역 이식되면 꽤나 즐거울 듯. 보를 점프시킬 때는 기왕이면 머리를 노리자.

건콘이 없으면 플레이하기 곤란하지만, 그래도 건콘의 활용도가 높은 몇 안되는 게임이다. 건블렛과 같은 캐릭터가 나와서 이것저것 일을 벌이고, 플레이어는 그 녀석들의 엉덩이를 쏘아 움직이게 하거나 장애물을 쏘아 없애주는 과정에서 총을 사용하는 것이다. 귀여운 그림들이 온가족의 플스를 외치는 듯 해서 좋다. 어줍잖은 피와 폭력물이 난무하는 이 세상에 가족과 함께 할 수 있는 편한 게임이 나온 것이다. 정작 멍멍이 주인공은 자기 주변에 무슨 일이 생기는지도 모르고 플레이어는 그 위험에서 멍멍이를 구해줘야 하는데…. 일가 친척과 함께 플레이해도 좋다. "어머니, 가정 화목을 위해 총 한 자루만 사주시죠."

바하를 플레이하던 중, 라이프는 바닥을 헤매고 있는데 허브는 없고, 보이나니 좀비 뿐일 때, 베이그런트 스토리 4시간 노 세이브 진행중 정전이 되었을 때, 버파3 대전중 상대가 엘보스핀만 쓸 때, 착잡한 기분을 달래기 좋은 게임이다. 뾰롱 뾰롱 하는 경쾌한 사운드가 상당히 귀를 즐겁게 해 주며, 그림책 같은 분위기도 좋다. 점프하는 방식이 독특해서 더더욱 좋다. 다만, 밤을 하얗게 태워 버릴 만큼 몰입할 수 없다는 것이 약점. 게다가 패드로 하기에는 다소 불편한 감이 없지 않다. 건콘이 있다면 1점 정도 추가하도록.

F. 크레이지 택시

DC/세가/레이싱/1월 27일



먼저 이식에 대해 말하면…. 완벽하다. 이 정도까지 완벽하게 이식될 줄은 몰랐다. 게다가 조작감도 상당하여, 전용콘 같은 것 없어도 편하게 게임을 즐길 수 있다. 게다가 게임센터에서는 잘 안 들리던 사운드도 제대로 들을 수 있고, 게임센터에서 2시간동안 서서 플레이하던 사람들도 집에서 편안하게 즐길 수 있다. 어쨌든 이 정도 퀄리티의 이식에 오리지널 맵까지 포함되었으니…. 크레이지 택시를 좋아했거나 앞으로 좋아할 사람이라면 구입에 미련을 둘 필요는 전혀 없다. 다음으로 이식작이 아닌 크레이지 택시 게임 자체에 대해 말하면…. 말 그대로 크레이지 택시이다. 재미는 절대로 보증된다. 게다가 아는 사람은 알겠지만 음악이 상당히 좋다. 하지만 아쉽게도 현재 첫 주 판매량이 4,500밖에 안나갔다는 사실이 본인을 상당히 마음 아프게 한다. 참고로 PS용 카드캡터 사쿠라는 4,300개가 나갔고 바하는 40만개 이상이 나갔다. 이제 이식작 시대는 지난건가…?

우선 이 정도의 높은 퀄리티로 초월 이식을 해주는 세가에게 경의를 표하는 바이다. 이것은 '아무리 보고 또 봐도 원작이지 절대 이식작이 아니다!' 라고 단언해도 욕할 사람이 없을 만큼 잘 이식했다. 가장 큰 장점이라면 전용콘이 필수가 아니란 점. 그저 재미있게 플레이할 사람이라면 드캐의 패드로도 충분하기 짝이 없다. 키 설정이 워낙 매치가 잘 되다 보니 조작감이 2배는 좋게 느껴지기도 한다(그렇다고 원작이 이상하다거나 나쁘다는 말은 절대 아니다). 다소 아쉬운 점이라면 키 컨피그에 있어 A타입과 B타입의 두 가지로 제한이 걸려있다는 점인데 여기서 감점 1점 하지만 워낙 작품의 이식도가 높아서 거두절미하고 다음의 점수를 부여한다.

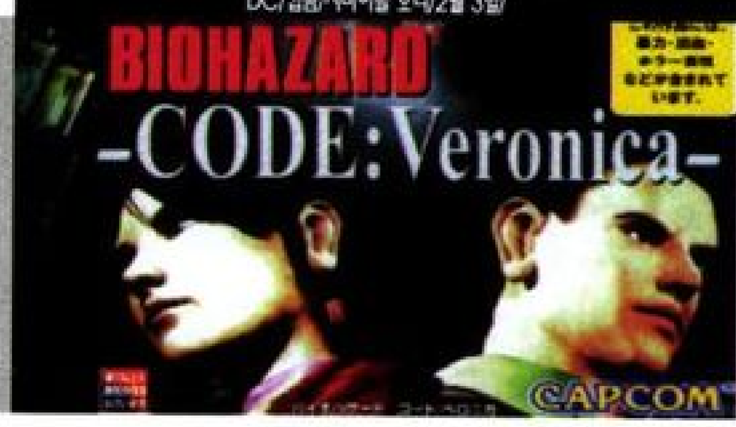
오라텐 이후로 점점 세가의 이식작에 믿음이 가고 있는 것을 부정할 수 없다. 오락실의 그 커다란 통체가 아니라도 패드로서 그 흥분을 느끼게 해준 것에 대해 경의를 표한다. 아쉬운 점이라면 오리지널 맵이나 아케이드 맵이나 재미는 비슷하다는 것. 물론 「크레이지 택시」 매니아들에게는 완전히 다른 게임으로 느껴지겠지만 아케이드 맵도 완전히 통달하지 못한 본인에게는 그다지 차이를 느끼게 해주지 못한다. 잘만 굴리면 웬만한 RPG게임보다도 오래 할 게임. 게임 자체의 리뷰는 예전의 아케이드의 것을 참조.

이식작이 아니라 추가버전이라고 해야 옳을 듯 하다. 전용콘 주문을 해두었던 그가 당장 취소할 정도로 조작감이 좋다. 댄스방에 놓여있어 소리가 잘 안들리던 문제도 해결되었다. 그리고 마치 디럭스 버전인 양, 방안에 앉아서 몇 시간이고 손님을 태울 수 있으니 게임 환경적인 면에서도 훌륭하다고 할 수 있다. 매뉴얼에 없는 온갖 기술을 구사하여 손님을 빠르게 운송하는 재미가 쏠쏠하다. 또한 차를 운전함에 있어 장애물에 대한 거침이 없다는 것이 통쾌하다. 도시의 모델링도 경이적이다. 또한 실수를 해도 어느 정도 수습이 가능한 아케이드 맵과 다른 1격 필살 촛 컷 다이렉트 웨이 난무의 오리지널 맵은 적어도 수년은 연구할 가치가 있다고 생각한다. 그가 여태까지 명작이라 불리워던 어떠한 게임과 비교해도 손색이 없다.

다시 한 번 세가의 기술과 드림캐스트의 성능을 느끼게 해 준 작품. 우선 이식 부분만 이야기하자면, 기가 막힐 정도로 완벽하다. 눈에 잘 보이지 않는 부분까지 섬세하게 신경 쓴 부분이 상당히 많다. 무엇보다, 패드의 기능을 충분히 활용하여 전용콘 없이도 100% 완벽한 조작감으로 게임할 수 있다는 것이 굉장하다. 게임 자체의 상쾌함이라던가, 이제는 쾌적하게 집에서 할 수 있다는 쾌감. 게다가 오리지널 모드? 이것의 존재는 이 게임의 가치를 150% 올려주는 것. 맵 자체의 완성도도 상당하기 때문에, 이 부분은 차라리 속편이라고 할 만하다. 한 가지 단점이라면 플레이할 때 자꾸 몸이 핸들 꺾는 방향을 따라 쏠린다는 것. 그만큼 몰입도가 높다는 칭찬이기도 하다.

G. 바이오 하자드 코드 베로니카

DC/캡콤/서바이벌 호러/2월 3일/



솔직히 처음에는 바하 시리즈의 우려먹기라며 상당히 부정적인 생각을 가지고 있었지만…. 플레이해본 결과 이것은 우려먹기가 아닌 바하 시리즈의 결정판이라고 생각된다. 우선 볼륨면에서 기존의 시리즈와는 비교도 할 수 없으며 지금까지의 시리즈와 계속 연관되는 스토리는 바하 시리즈를 해오던 사람들은 두배의 만족감을 얻을 수 있다. 그래픽의 퀄리티는 PS와 비교가 아닌 타 드캐의 게임들과 비교해도 전혀 손색이 없으며, 사운드와 연출 등은 어쩌면 드캐의 킬러 소프트는 센무가 아닌 바하코베란 생각이 들게 하기도 한다. 기존의 바하 시리즈의 게임성을 그대로 살리면서, 지금까지 할 수 없었던 여러 가지를 시도한 게임으로 현재 센무 보다 더 많이 팔렸으니, 더 이상 구차한 너스레는 필요 없을 것이다. 더 이상 말이 필요 없다. 누구처럼 미소녀 게임만 하는 사람이 아니라면 구입해도 전혀 후회하지 않을 것이다. 이 것 만큼은 보증할 수 있다.

'오호! 이정도면 드림캐스트의 성능이 어느 정도인지 가늠할 수 있는 작품이다'라고 할 수 있을 정도의 높은 퀄리티와 훌륭한 스토리(스토리 부분은 어딘지 모르게 울궈먹기의 성향을 띄고 있는 것은 사실이다). 오프닝에서 그 압도감은 일단 점수를 높게 받을 수밖에 없는 부분이다(보면 알겠지만 다름 아닌 표절이다. 무슨게임의?). 서비스 정신 또한 훌륭하다. 게임을 클리어하고 난 다음 즐길 수 있는 배틀모드는 「바이오 하자드 3」이후 최고의 확실 美를 느끼게 해준다. 모드 중에는 칼만으로 좀비를 상대하는 것도 있는데, 이것만큼은 정말 어렵다. 게임 전체적인 완성도를 봐도 그야말로 문안 그 자체! 더 이상의 언급이 필요 없을 만큼 훌륭한 수작이다.

이 정도면 바이오 하자드 시리즈의 궁극이라는 말을 해주어도 부족함이 없다. DC의 능력을 유감없이 살린 풀 폴리곤 필드는 그 미려한 그래픽 덕분에 이전의 바이오 시리즈의 CG필드와 견주어도 전혀 이질감이 없다. 게다가 캐릭터의 텍스처는 센무나 D2와 마찬가지로 캐릭터의 표정하나 놓치지 않는 섬세함을 자랑한다. 바이오 시리즈의 게임성은 전혀 저해되지 않았으며 후에 등장하는 배틀게임 역시 만족할 만한 수준의 "놀이"를 이끌어 내었다. 1인칭 시점을 플레이하고 있노라면 왠지 건 서바이버가 시험작이었다는 느낌이 팍팍 드는데…. 어쨌든 클리어하고 드는 느낌은…. 와프, 세가, 반성하라! 단점은 높은 난이도. 전체적인 난이도는 그저 그렇지만 S랭크를 따내기에는 이전 시리즈와는 천지차이의 난이도를 보이지만…. 그래도 재미있다. 단, 2번 클리어는 조금 손대기 어렵다.

오우삼식의 쌍권총을 든 디카프리오가 나온다. 무슨 영화 문구도 아닌 코드 : 베로니카의 이야기. 3까지 즐긴게 즐긴 사람이 보자면 액션성이 떨어져서 2와 같이 변한 것이 아쉽지만(정말이다). DC의 섬세한 화면 묘사 덕에 이벤트 표현이 다양해 진 것이 마음에 든다. GD 두장에다가 외전 격인 탓에 등장 인물도 많고 스케일이 크고, 시간의 전개도 빠르다. 또한 구매 가이드 적인 측면에서 보자면, 붉은 프라스틱 케이스와 전례를 찾을 수 없는 거대한 사이드 라벨도 소장의 욕구를 높인다. 예약판, 한정판, 일반판. 역시 게임을 구입할 때는 골라서 사는 맛까지 느껴봐야 한다는 것이다. 여지껏 「바이오 하자드」를 해왔다면 구입하라. 무비에서의 클레어는 정말로 눈이 살아있더라.

PS 이외의 매체에서, 바하 시리즈의 오리지널 버전으로는 처음으로 등장한 코드 : 베로니카. 그만큼 이전 시리즈와의 차별성에 대한 관심이 높았는데, 신 시리즈의 드림캐스트 데뷔는 성공적이었다고 본다. 연출 자체는 화려하지 않으면서도 감칠맛이 나고, 사운드도 제법 리얼하다. 캐릭터의 움직임도 크게 부자연스러운 부분 없이 매끄럽게 보인다. 무엇보다 코드 : 베로니카 최고의 장점으로 꼽을 수 있는 것이라면, 외줄을 타는 듯 극도의 긴장감을 늦출 수 없게 하는 최고의 난이도 밸런스. 단지 난도가 높다, 라는 것이 아니라, 게임을 진행하면서 무기와 라이프의 관리에 조금이라도 소홀히 할 수 없게 하는 균형이 일품이다. 다만, 조작감이 매우 떨어진다. 어차피 아날로그 방향키를 사용하는 것, 미는 대로 움직이면 좋잖아?

H. 기타 프릭스 2nd & 드럼매니아 세션 모드

ARC/코나미/음악 게임/가동중



국내에서는 그 존재가 의심스러운 세션 모드. 일단 요즘 잘나가는… 게다가 값비싼 체감 게임기 두 대를 연동시켜야 하기 때문에…. 이것을 들여놓을 수 있는 게임센터는 한정되어 있을 수밖에 없다. 현재 확인된 곳은 신촌과 압구정 뿐인데…. 기회가 있으면 꼭 한번 해봐야 된다고 생각된다. DDR을 친구와 커플 모드로 플레이하는 것과는 그 격이 다른 재미가 보장된다. 다만 친구가 있어야 하고, 그 친구가 음악게임을 좋아해야 되며, 자신이 드럼(기타)을 치면 친구는 기타(드럼)을 쳐야하고, 그 수준이 비슷해야 된다는 몇 가지 간단한 절차가 필요하기는 하지만…. 일단 플레이에 성공만 한다면 절대적인 재미를 보장한다.

아쉽게도 아직 국내에서는 그다지 자주 볼 수 없는 세팅이지만, 정말 이것은 코나미 작품의 최대 이슈가 아닌가 한다. 연동이라는 것만으로도 호기심을 자극하지만 일단 기타나 드럼 이 둘 중 한가지를 잡아 플레이해본다면 그 느낌을 알 수 있다. 멋진 연주 & 짜릿한 쾌감을 맛볼 수 있는 게임. 특히 드럼에서 나오지 않는 기타의 명곡의 드럼 파트를 즐길 수 있게되니 이것 또한 장점 아니겠는가…. 좀 아쉬운 점이라면 난이도가 쉽지 않다는 것과 아무리 봐도 난이도의 밸런스가 잘 맞지 않는다는 것. 확실하진 않지만 적어도 기타가 어렵다. 정말 게임의 극악을 확인하고 싶다면 지금 '익스트림 어크로스 더 나이트메어'를 연주해보도록 하자.

기타 프릭스와 드럼 매니아를 따로따로 할 때에는 세션의 재미를 절대로 느낄 수 없기 때문에 리뷰를 결정하였다. 각설하고 느낌은 최고이다. 세션 모드를 발동시키고 둘 다 아무 것도 하지 않으면 엄청나게 썰렁한 사운드를 느낄 수 있다. 무슨 말인고 하니 그만큼 연동의 정도가 높다는 것이다. 난이도 보정이 조금 이상하여 기타가 어려우면 드럼이 쉽고 드럼이 쉬우면 기타가 어렵다는 문제점이 존재하기는 하지만 그 정도도 이기지 못한다면 감히 세션을 손댈 수 없다! 또 하나의 단점이라면 양쪽 중 하나라도 어느 정도 이상의 실력을 지니지 못한다면 재미 보다는 좌절을 느끼게 되는 단점도 있기는 하지만 이 정도의 파티 플레이의 재미를 느낄 수 있는 음악 게임은 아직까지 없다. 반드시 플레이해야 할 걸작 시스템.

8곡의 세션곡이 준비되어있다. '이 곡은 왜 세션이 안되지!'라는 아쉬움을 가지게 하는 곡도 있지만, 대체적으로 만족한다. 특히 3인 플레이시에 3개의 게이지가 위에서 누르고 아래서 당기고하는 필사의 노력은 음악 게임 게이지 사상 가장 재미있다. 역시 음악인지라 기타끼리 주고받거나 드럼 혼자 이끄는 부분이 있어, 한쪽에서 손을 쓸 수 없는 부분이 있어 오히려 게임성이 있다고 할 수 있다. 불만이라면, 배속이나 히든은 제외지만 드럼에 익스퍼트 리얼을 걸면 기타에 익스팬드 플러스가 따라서 걸린다는 점. 쉽게 접할 수 없는 게이머들은 국내에는 드럼 2nd와 함께 기타 3rd를 본격적으로 들여올 예정이라고 한다. 다음 번엔 「DDR」과 「BM」의 연동까지 되는 시점을 기다려보자.

첫 느낌은, 재미있다. 라는 것이다. 기타프릭스와 드럼매니아를 따로 플레이할 때는 받을 수 없는 느낌이 가득하다. 문득 떠오른 생각은 '이 기계, 밴드 시뮬레이터가 아닐까?' 실제로 기타나 드럼을 연주할 수 없는 사람들에게 이런 게임을 즐김으로서 실제로 연주하는 기분을 느낄 수 있다는 것도 꽤 흡족한 일. 아직은 많이 퍼지지 않았지만, 세션이 있는 게임센터를 찾아다니며 플레이해도 아깝지 않다. 이제 PS2로 세션을 플레이할 수 있기를 기대하는 일만 남았나. 헌데… 문제는 비주얼. 어째서 같은 재미를 느끼면서 하는데, 드럼 플레이어가 기타 플레이어보다 폼나는 걸까? '개선의 여지가 있다…'라고는 하지만, 방법이 없군.

FREE REVIEW



● 포케카노

PS/데이텀 폴리스타/육성SLG/99년 12월 16일

국내에서는 발매되었다는 사실조차 모르고 지나 가버린 불후의 게임. 포켓스테이션 전용으로 실제 하루가 게임에서는 1년으로 초등학생부터 고등학교 졸업 때까지 7년 동안 캐릭터를 육성하게 된다. 가격은 3,800엔으로 3장으로 나누어 발매되었다. 우선 게임의 재미는 3,800엔이라는 제가치고는 쓸만한 게임성을 보여주며, 상당량의 이벤트를 자랑한다. 게다가 캐릭터가 전형적인 히로인 스타일, 운동소녀, 안경잡이 3명이 있기 때문에 자신의 취향에 맞는 캐릭터를 육성할 수 있으며, 초등학생에서 고등학교를 졸업할 때까지의 성장과정을 지켜볼 수 있다는 점은 구입을 해야할 당위성을 완벽하게 성립시켜주고 있다. 롬메이토를 재미있게 플레이한 분들은 분명히 재미있게 플레이할 수 있을 것이다. 하지만 시간의 흐름이 빠르기 때문에(1일=1년) 자주 폴스를 기동해야 된다는 점은 회사원이나 학생에게 있어 상당히 불편하며, 아무리 3,800엔이라고는 하지만 굳이 3개로 나누어 발매할 필요성은 느끼지 못하고 있다. 3,800엔이라는 가격이 싸다고 생각되겠지만… 3,800엔×3= 11,400엔이다. 이게 싸다고 생각되는가…?



● 비트매니아 II DX 세컨드 스테이지

ARC/코나미/가동중/음악게임

비트매니아의 새로운 시리즈라고 할 수 있는 DX. 건반이 7개라는 사실은 누구나 아는 사실이겠지만 국내에서 접해보기는 쉽지 않은 게임이 아닌가한다. 우선 기본적인 것들은 모두 비트매니아 시리즈를 계승했으며 수록곡 중에는 전작들의 곡도 많이 포함되어 있다. 처음 게임을 즐기다 보면 새롭다는 느낌은 확실하게 받을 수 있다. 하지만 강한 느낌은 없다. 아 단지 거대한 통체와 건반이 7개인 것에서 느껴지는 존재감 정도…. 하지만 노트의 배열과 노래만큼은 원작이라는 '그 무언가'를 체험하게 해준다. 단순히 흘러나오는 노트를 따라가는 것이 아닌 음악에 맞춰 노트를 처리한다는 기분으로 즐길 수 있다는 점에서 후한 점수를 주고 싶다. 게다가 엄청난 구성의 계단식 노트배열을 보며 희열을 느낄 수 있다. 국내에 어서 보급이 되어 많은 사람들이 즐겨보았으면 하는 작품이라고 생각한다.



● 비브리본

PS/SCEI/음악 게임/99년 12월 9일

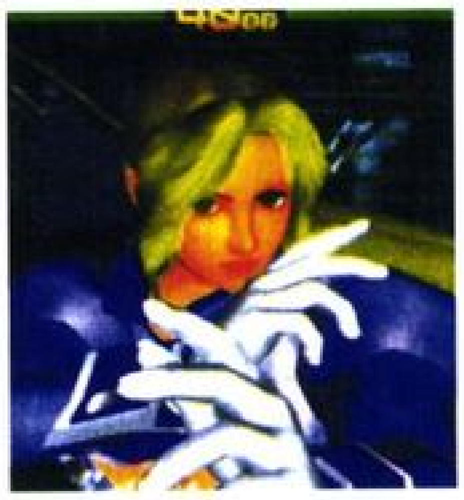
게임 본연의 의미에 충실한 게임. 아무런 의식 없이 하면서 밤을 새본 간만의 게임이다. 각설하고 게임에는 '단 4개의 버튼 밖에 쓰지 않으며(물론 다른 버튼을 쓸 수 있다) 4개의 버튼은 각각의 장애물의 모양에 대응되어 장애물이 앞에 왔을 때 버튼을 누른다…'라는 액션인 듯 하지만 사실 이 장애물들은 음악의 비트음에 대응되어 생성되기 때문에 음악에 몸을 실으면 버튼만 기억하고 있으면 재미있게 즐길 수 있다. 모노로그의 화면 구성도 매우 만족스럽다. 자신의 음악 CD로 무한히 많은 스테이지를 만들어 낼 수 있는 점은 이 게임 최대의 매력. 음악을 좋아하고 게임을 좋아하는 게이머들이라면 반드시, 정말 반드시 플레이 해보기 바란다. 단 렌즈 상태가 조금 좋지 않아 CD가 간혹 튀는 PS에서는 돌려보면 실망을 적금 먹을 것이다. 주의할 것. 메모리 카드 0블럭도 매력이다(즉 세이브가 없다). 듀얼 쇼크의 진동이 강하다면 보너~스, 플러스!



● 서몬 나이트

PS/반프레스토/시뮬레이션/1월 6일

넘치도록 많은 동료가 나온다. 사용하는 것은 플레이어의 자유라지만, 단지 주인공만을 성장시켜도 전투에는 아무런 무리가 없다는 것은 밸런스의 문제로 보인다. 서브 이벤트 없이 진행되는 일괄적인 스토리도 단점이라면 단점(플레이 결과에 따른 엔딩의 분기는 있다). 하지만, 많은 캐릭터의 음성 지원과 큼직한 대화창의 그림, 편안한 인터페이스가 마음에 든다. 블랙 매트릭스에 이은 플라이트 플랜의 또 다른 히트작. 리얼 타임에 적응하기 싫은 시뮬레이션 팬에게 좋은 작품이 될 것이다. 더불어 많은 캐릭터로 동인들에게 사랑받을지도. 차라리 무엇이라도 할 수 있는 주인공이 없었다면 좀 더 아기자기하지 않았을까 하는 생각.



● 데드 오어 얼라이브 2

ARC/테크모/격투액션/발매중

개발 화면이 조금씩 공개되고 있을 때, 단편적인 사진만을 보면서 제법 두근두근 하고 있었는데, 처음 플레이 화면을 보았을 때는 정말 '억' 소리가 나왔다. 적어도 수 년 동안 그래픽이나 연출에 있어서 지존을 차지하리라 생각했던 DC용 소울 칼리버의 그것을 산산이 깨뜨리는 화려함. 처음 스틱을 잡았을 때는 정말 '억' 소리가 나왔다. 태그를 앞세워 등장한 철권TT보다 완성된 태그 시스템과 절묘한 데미지 밸런스 등으로 무장한 기가 막힌 게임성. 게다가 DOA 최고의 매력으로 꼽히는 캐릭터성이 더해져서, 뭔가 터무니없는 게임이 되고야 말았다. 전작은 대전 액션이 아니라 미소녀 게임이라는 평을 받을 정도의 게임성 밖에 갖추지 못했지만, 이번의 2는 그러한 오명을 깨끗이 씻을 수 있는 작품이 된 것이다. 헌데, 결코 남자 캐릭터를 선택할 수 없는 이유는 무엇이나….

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자



이 자리를 빌어 잠시 사과의 말씀. 실은 이 자리에 오르지 못한 게임들이 많습니다. 그 독자님들께 사과의 말씀을 드리고 싶었습니다. 그런데 솔직히 「샤이닝 포스」나 「파이어 엠블렘」 등등의 메이저 타이틀은 이 자리에서 다루고자 하는 것들이 아닙니다. 그래서 부득이 하게 싣지 않았으니 양해하여 주시기 바랍니다. 또한 담당자의 부주의로 엽서를 분실한 독자분들도 조금 있는데 그 분들께도 사과의 말씀을 드립니다. 하지만 담당자는 모든 엽서를 꾸준히 보고 있습니다. 앞으로도 많은 참여 부탁 드립니다.

<담당자 防塵>

이 달의 도굴 소프트

유구 환상곡 1st, 2nd





기종: PS, SS
장르: 육성 시뮬레이션
제작사: 스타라이트 메리(발매사: 미디어웍스)
발매일: 97년 8월 28일(1st), 98년 3월 26일(2nd)
발매가: 5,800엔(1st 한정판도 5,800엔)

[제보자] 임정현: 주소 확인 불가

〈지면상 사연 전체 생략. 임정현 독자님께 사과의 말씀을 드립니다〉

우웃…. 어느 날 담당자에게 온 소포(!)에 위의 엄청난 생략을 거친 A4 사이즈 2장에 걸친 편지와 유구환상곡에 관련된 자료들이 동봉되어 편집부에 배달되었습니다. 필자는 스스로는 이 게임을 파찾즐에서 다룰 생각은 없었으나(담당자의 농간이라는 우려가 있었기 때문에), 이렇게 소포까지 올 줄은 생각도 못했기 때문에 결국 도굴에 나서게 되었습니다. 각설하고 유구환상곡은 어드벤처와 육성 시뮬레이션의 혼합 장르입니다. 1ST와 2ND는 배경과 캐릭터도 겹치며 게임의 내용도 거의 같기 때문에 사실은 한 게임이라고 보아도 그다지 무리는 없습니다. 오히려 디스크 1, 2라고 생각해도 될 정도이지요. 하지만 대강의 소개는 지난 달 유구환상곡 3의 공략에 실려있는 관계로 게임의 대강은 지난 달 공략을 참조하시고 이번에는 그 외적인 요소들을 중심으로 도굴에 나서도록 하겠습니다. 임정현 독자님의 정성에 감사드립니다.

「MOO 계열 게임」이란?

실제로 일본에서는 유구환상곡을 다룰 때 이것 하나만을 다루지는 않는다. 아크 시스템 웍스 발매의 「위저드 하모니」(역시 지난 달 유구 3의 공략 참조)와 미디어웍스 발매 「이터널 멜로디」를 항상 같이 거론하고 있다. 이유는 이 게임들이 같은 장르이기 때문…이라고 생각할 수도 있지만 이후로도 시리즈가 이어지는 위저드 하모니는 오직 1만이 거론되고 있다. 그 이유는 바로 상기의 2개의 게임과 유구 시리즈는 통칭 「MOO 계열 게임」으로 불리우고 있기 때문이다. 캐릭터 디자이너인 MOO씨(이름을 밝히지 않고 항상 가명을 사용)의 이름을 따서 이렇게 부르고 있으며 따라서 2부터 다른 디자이너가 참여한 위저드 하모니는 MOO 계열 게임으로 더 이상 인정되고 있지 않고 있는 실정이다.
어쨌든 이 MOO 계열 게임들은 게임성에 개인 취향에 맞던 맞지 않던 간에 상관없이 MOO라는 사람의 일러스트 하나만으로 상당한 지지를 받고 있으며 심지어는 게임에 맞추어 자신의 취향을 개조하는 사람들도 나타나고 있는 모양



▲ 하지만 미디어웍스는 굴하지 않고 3탄을 발매

이다. 한 가지 문제점은 MOO씨의 일러스트는 좋아하지만 게임은 좋아하지 않는 사람들도 없는 것은 아니어서 실제 팬들의 수와 판매량과는 별 관계가 없다는 점이 최대의 문제점으로 지적되고 있기도 하다.

싫어도 사는 또 하나의 이유

이 게임에 고용된 CV들은 정말 장난이 아닌 초호화 캐스팅이다. 1ST와 2ND, 그리고 팬 디스크에서 새로이 고용된 성우들을 합하면 미치도록 많은 양이다. 솔직히 어드벤처+육성 시뮬레이션이라는 장르에 거부감이 없고 MOO씨의 일러스트에도 별 무리 없이 적응하는 사람이라면 플레이해 보아도 괜찮을 법한 호화롭고 안정적인 목소리들을 제공해 주고 있다(단 풀 보이스가 아니라는 점이 단점. 어쩌면 성우 급료가 모자랐는지도?). 자, 두 작품에 걸쳐 열연해 주신 성우님들을 대 공개한다(아는 사람이 엄청나게 많을 것이다).

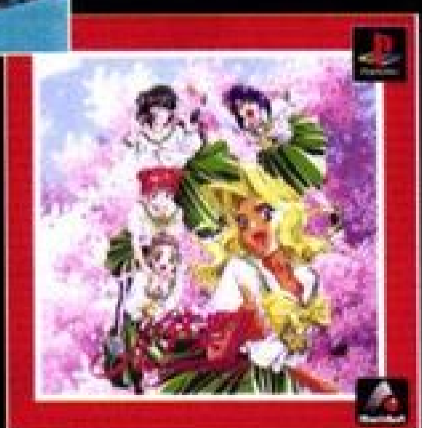
담당 캐릭터	성우	성우의 기타 출연 작품
알레프 굴슨	코야스 타케히토	발키리 프로필(레자드 바레스), 슈퍼 로봇 대전(슈우 시라카와)
크리스토퍼 크리스	미나미 오미	기동전함 나데시코(호시노 루리), 마술사 오펜(마지쿠)
피트 로즈	오오타니 이쿠에	포켓 몬스터(피카츄), 천공의 에스카플로네(메르르)
엘 루이스	오리카사 아이	프프로크로이스 이야기(피에트로), 신기동전기 윙건담(카토르 라바바 위너)
세릴 크리스티나	쿠와시마 호코	강철전사 쿠루미(나카히토), 댄싱 블레이드(모모히메)
시라 세필드	히카미 쿄코	투하트(히메카와 코토네), 루나 더 실버스타 스토리(루나)
파티 솔	나가사와 미키	신세기 에반게리온(마야), 기동전함 나데시코(마키 이즈미)
마리아 쇼트	탄게 사쿠라	카드캡터 사쿠라(키노모토 사쿠라), 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈(아키호 미노리)
멜로디 싱클레어	니시하라 쿠미코	미소녀전사 세라문 슈퍼 S(다이아나), 신기동전기 윙건담(실비아)
리사 메카노	타카야마 미나미	가라 우주전함 야마모토 요코(야마모토요코), 천공의 에스카플로네(디란돌)
알베르트 콜레인	오키아유 류타로	악마성 드라큐라 X 월하의 야상곡(알카드), 신기동전기 윙건담(트레즈 크슈리나다)
리오 박스터	히사카와 아야	미소녀전사 세라문(세라 머큐리 미즈노 아미), 투하트(호시나 토모코)
루 시몬즈	마츠모토 야스노리	슬레이어즈(가우리 가브리에프), 섀도우 스킬(스카페이스)
이브 개러거	아마노 유리	천엽소녀(하야카와 모에미), 기동무투전 G건담(레인 미카무라)
바네사 워렌	츠루 히로미	고스트 스위퍼 미신(미신 레이코), 오렌지 로드(아유카와 마도카)
세리느 화이트스노우	미야무라 유코	신세기 에반게리온(소류 아스카 랑그레이), 베르세르크(캐스커)
토리사 포스터	이이즈카 마유미	하메른의 바이올린 연주자(플루트), 포켓 몬스터(카스미)
디아나 레이니	아사다 요코	Serial experiment lain(아리스)
다치바나 유라	사쿠마 레이	건담 0083(니나 파플턴), 슈퍼 로봇 대전(시로)
로라 뉴필드	카나마루 히나코	아이돌 프로젝트(밸브)

평가-이질성 속에서의 친근감

유구에서 펼쳐지는 이야기들은 비록 판타지 적인 세계관이 개입되어 있기는 하지만 아주 소박한, 한 번쯤은 이런 곳에 살고 있다면 일어나 봄직한 친근한 이야기들이다. 마치「마리의 아뜨리에」시리즈와 비슷한 맥락에서 이해할 수 있는 것으로 등장 캐릭터들은 전부가 자신이 살고 있는 도시의 이웃, 친구들이며 그들과 함께 살아가는 것을 체험할 수 있는 묘한 재미가 있는 것이 유구 시리즈의 강점이다. 졸업 시리즈를 필두로 하는 다른 육성 시뮬레이션 게임과 굳이 비교를 하자면 오히려 유구가 나은 점은 육성이라는 과정이 게임의 메인이 아니라 이벤트를 즐기는 것을 중심으로 게임이 진행되며 거기다 그 발생도 빈번하기 때문에 훨씬 지루하지 않은 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 물론 졸업 류의 게임들은 육성을 시켜서 그 결과를 보는 것이 이 게임의 목적이기 때문에 같은 선상에서의 비교는 조금 무리일 지도 모르겠지만 적어도 육성 시뮬레이션을 재미있는 장르로 여기는 사람들에게 결코 지루한 게임은 되지 않을 것이라는 것이 개인적인 견해이다.



◀ 마리의 아뜨리에 역시 이야기의 스케일은 아주 작다. 파핏츠 우보?



▲ 졸업 시리즈는 어드벤처 파트가 없는 완전한 육성 시뮬레이션 일변도이다

유구의 어드벤처 파트에서 등장하는 '선택지(選擇枝)'의 개념은 연애 시뮬레이션의 선구자「두근두근 메모리얼」이래 계속적으로 내려오는 지금은 고전적이 되어버린 시스템이다. 유구에서도 이벤트는 선택지에 따라 분기로 진행되는데 유구의 경우 엔딩이 캐릭터 별로 준비되어 있으므로 남성 캐릭터와는 우정, 여성 캐릭터와는 연애적인 요소가 존재하게 된다. 유구의 이벤트 내용의 중심은 트러블이므로 그다지 로맨틱한 이야기는 바라지 않는 것이 좋지만(물론 가끔씩 등장하는 이벤트의 반전은 감동적이다) 엔딩에서는 그러한 요소들이 준비되어 있기 때문에 연애 시뮬레이션 적인 느낌으로 플레이하는 것도 충분히 가능하다. 육성의 난이도가 낮다는 것이 이러한 분위기를 돕구는 촉매 역할을 알게 모르게 해내고 있다.



▲ 또 하나의 육성 시뮬레이션 게임의 선구자 프린세스 메이커. 이쪽은 이벤트가 훨씬 강화되어 있는 모습을 볼 수 있다



▲ 하지만 이런 이벤트들이 있기에 놀아 볼 만하다



▲ 기본은 이런 느낌이나



▲ 이런 느낌

좀 더 숨겨진 게임을!

파·찾·즐은 독자 여러분들의 참여를 환영하는 코너입니다. 자신은 재미있게 즐겼지만 많은 사람들이 알지 못하는 게임이라고 생각되는 게임은 지체없이 이리로 엽서를 주십시오. 페이지를 할애하여 파워 독자 여러분 전원에게 공개하여 드립니다. 단 발문에도 말했던 유명세 게임들은 도굴을 자제하여 주세요. 여러분들의 엽서를 기다립니다! 물론 편지나 소포도 좋습니다!

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부
"파·찾·즐" 담당자 앞

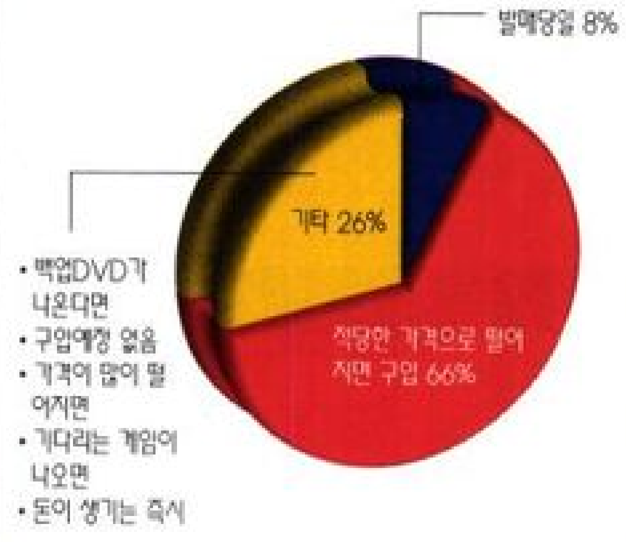
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 발매 초읽기에 들어간 PS 2에 대한 독자들의 생각이 어떤지 조사해봤습니다.
가장 중요한 것은 PS 2가 나와도 기존의 게임기는 물론 하위 호환기종인 PS 까지 팔지 않겠다는 독자들이 많았다는 것입니다.

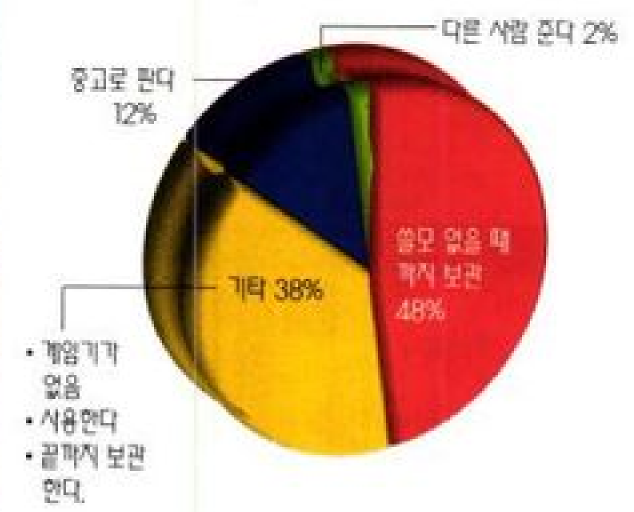
질문 1

PS2를 언제 구입하실 예정입니까?



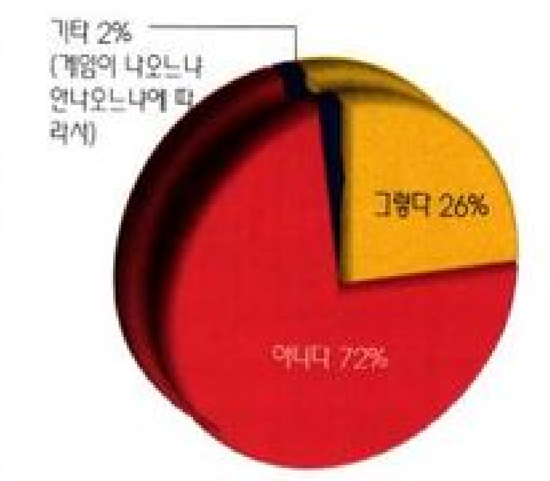
질문 2

PS2를 구입하면 기존의 게임기는 어떻게 할 것입니까?



질문 3

PS2가 발매되면 기존의 PS는 이제 무용지물이 된다고 생각하십니까?



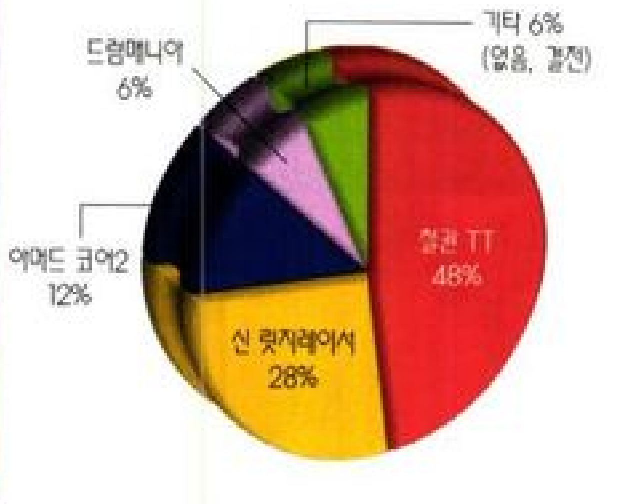
질문 4

PS2와 경쟁할만한 게임기는 무엇이라고 생각하십니까?



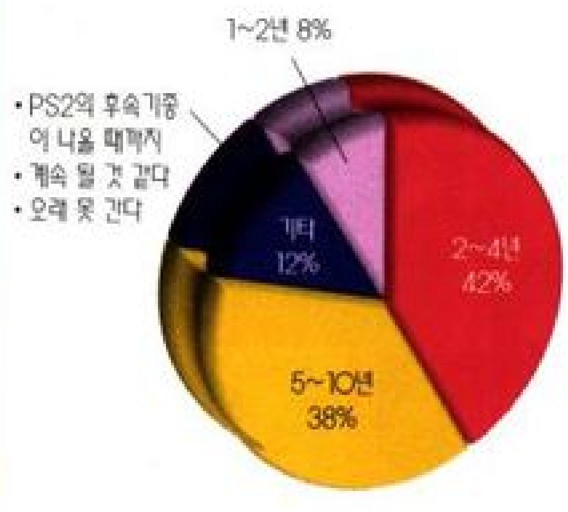
질문 5

동시발매 타이틀이었으면 하는 게임은? 혹은 이미 결정된 동시발매 타이틀 중 가장 구입하고 싶은 게임은?



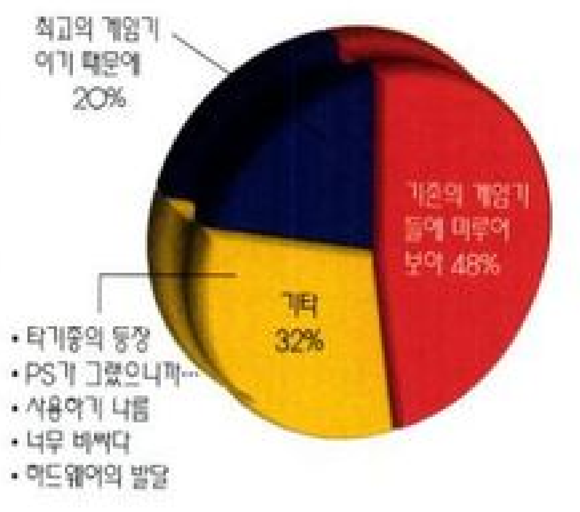
질문 6

PS2의 수명은 얼마나 지속되리라고 생각하십니까?



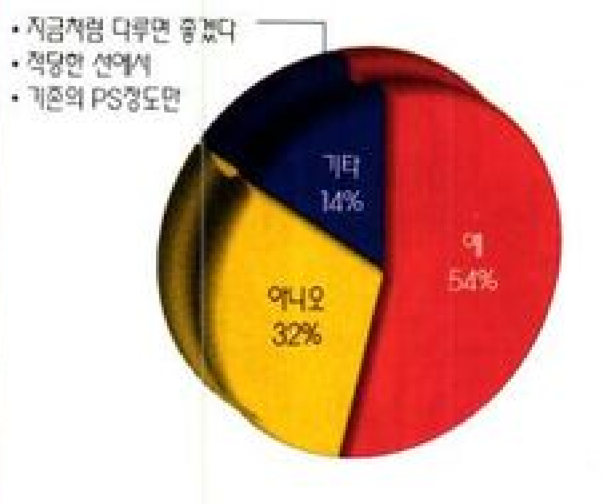
질문 7

그렇게 판단한 이유는?



질문 8

게임파워에서 PS2의 비중을 더욱 크게 다뤄야 한다고 생각하십니까?



통계 BOY' S 통계 VOICE

1번 질문인 'PS2를 언제 구입하실 예정입니까?' 에 대한 답변은 대부분의 독자분들께서 PS2의 값이 만만하지 않다는 것을 아시는지 적당한 가격대를 파악한 다음 구입한다는 의견이 66%나 차지했습니다. 4번 질문인 'PS2와 경쟁할만한 게임기는 무엇이라고 생각하십니까?' 에 대한 답변에는 42%나 드림캐스트를 선택하여 DC의 발전 가능성이 아직도 독자들 사이에서 인정받고 있다는 것을 알 수 있었습니다. 그리고 그밖에는 동시발매 타이틀인 철권TT를 가장 하고 싶다는 의견이 48%나 차지했습니다만 철권TT는 발매를 연기해서 아쉬움을 남기는군요.

단돈 ?만원



[신상민 기자]

이제 1주일도 지나지 않아 PS2가 발매된다. 많은 사람들이 기다려 왔고 동경하는 하드웨어가 이제 곧 우리 앞에 등장하는 것이다. 놀라운 성능의 하드웨어, 그 인기는 분명히 하늘을 찌를 것이다. 그러나 발매가 코앞에 다가온 지금, 놀라우리만치 조용한 것이 요즘의 상황이다. 대부분 그 엄청난 기기를 선뜻 구입하려하지 않는다는 이야기이다. 물론 본인도 국내의 보따리들이 부를 엄청난 가격을 예상해 보거나, 시중에 떠도는 예상가격을 접하고 나면 구입의사를 송두리째 빼앗겨 버리고 만다. PS2가 가진 매력은 '비싼 국내 가격' 뒤에 가려져 빛이 바래져 가는 느낌마저도 든다.

물론 기다리면 가격이 떨어질테지만 과연 언제까지, 또 무엇을 기다려야 하는 것일까. 일본 현지에서라면 '뛰어난 성능에 비해 저렴한 가격'으로 소비자에게 어필할 것이 틀림없지만, 국내에서는 어떨까? 설마 '성능은 뛰어나지만 가격이 너무도 비싼 기계'가 되어버리는 것이 아닐지….

국내 모 대기업이 플스2의 수입을 검토하고 있다는 얘기가 들린다. 모 통신망에서는 공동구매가 진행되고 있다. 그러나 지금껏 보여지는 어떤 움직임도 '월등한 성능에 비해 저렴한 가격의 PS2'를 의미하는 것은 아니라는 생각이 든다.

과연 PS2를 '단돈 ~만원'이라고 할 수 있는 날이 우리에게도 올 수 있을 것인가?

궁금증은 늘어만 가고 짜증은 곱배기로 불어난다.



지겨워진 사람과 해보지도 않은 사람, 양쪽 다 만족할 겁니다



드럼매니아

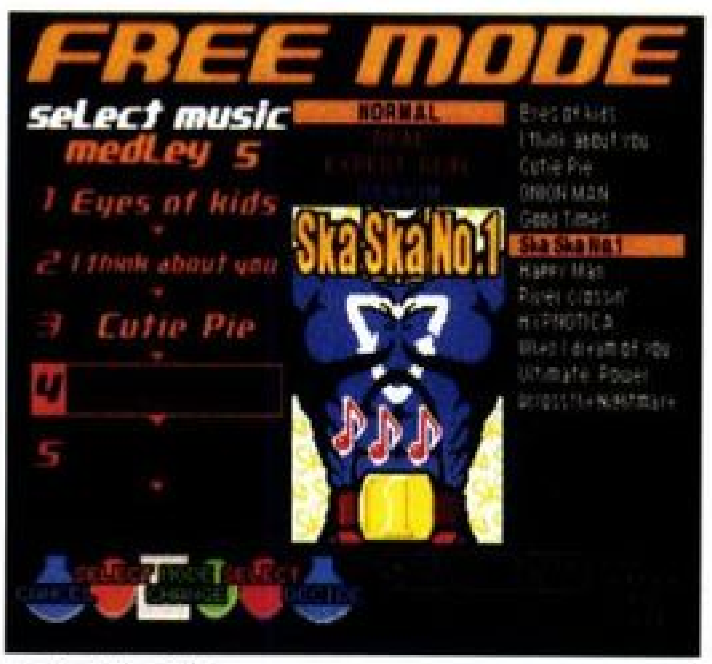
제작사	코나미
장르	음악게임
발매일	3월 4일
발매가	미정

아케이드에서 인기를 모으든 모으지 못하든 간에 늠름한 통체를 자랑하며 버티고있는 「드럼매니아」. 플스2를 기다리는 이유중의 하나일지도 모르는 이 게임에 관해 코나미는 새로운 소식을 내뱉었다. 그건 바로 '오리지널곡'의 추가와 '프리플레이', '에디트 모드'!!! 갤러리가 무서워서 드럼스틱을 쥘 수 없었던 그대는 발매일을 기대하고, 돈이 없어서 하지 못했던 그대는 로비활동을 개시하라. 이봐들, ×OO원을 아낄 수 있게 되었어. 우후훗.
…하지만 새로이 나가는 돈은??

춤바람게임 만큼은 아니지만 아케이드에서 상당한 인기를 끌고있는 드럼매니아. 이 게임이 「기타프릭스 세컨드」와 연동된다는 것은 관심이 있는 사람이라면 모두 잘 알고 있으리라. 하지만 현재 국내에서 세션플레이(무슨 뜻인지 모르면 2월호 라인업을 참조)를 즐길 수 있는 곳은 손가락으로 꼽을 수 있다(남는 한 손으로는 콧구멍을 팔 수도 있다). 그 정도로 환경이 좋지 않아 큰맘먹고 아케이드원정을 가는 레밍 무리들도 심심지 않게 볼 수 있는데…. 소문에 「기타프릭스 서드」를 적극 유통한다고 하니 그것이 실현된다면 금방 타개될지도 모른다. 하지만 기타인과 드럼인들은 그 동안 손가락을 빨고 있을 것인가? …새로운 소식을 살펴보자.

내수용은 메들리가 없어!!! 어떡하란 얘기냐?!!

내수용에 메들리가 없어서 좌절하고 해외판을 찾으러 돌아다니는 분들, 이제 푹 쉬시길 바란다. 드럼매니아에서도 당연하게 모셔져있는 '프리모드'에서는 모든 숨겨진 모드는 물론이거니와 메들리도 즐길 수 있다. 더구나 자신이 메들리 곡을 선택할 수 있다는 것이 우리를 기쁘게 한다.



▲ 오호, 렙업도 있다네

내가 만들어도 너희보단 낫겠다!!!

…라고 큰소리 뻥뻥 치시는 분들을 위해 에디트 모드가 생겨났다. 곡을 만들 수 있는 모드도 검토되고 있다… 라고 그들은 홈페이지에서 밝힌바 있으나 역시 작곡까지는 무리였던 것일까? 하지만 자신만의 리듬을 만들어 즐겨보는 것만으로도 굉장히 재미있을 듯하다. 물론 완성된 곡은 세션플레이가 가능하며 기타인들은 기타프릭스 세컨드의 에디트 데이터를 사용하여 즐길 수 있다.



▲ 우선 레코딩에서 자기 나름대로 드럼연주를 한다. 이것이 기본

◀ 그후 에디팅에서 세세한 설정을 한다. 이때는 일반패드를 이용하여 작업

훗, 나는 이미 모든 곡을 마스터했다!!

이런 분들을 위해서 드럼매니아 제작팀에서 준비한 선물이 있다. 그것은 바로 신곡의 추가다~!! 현재까지 밝혀진 곡은 3곡이며 어디선가 봤었던 기억도 있을 것이다. …하지만 3곡은 너무 적은 것이 아닌가. 이봐요, 아저씨들, 이걸로 끝인 거냐? 1곡만이라도…!! 더 줘.

사랑의 다이얼 6700

플스2의 진정한 오리지널 곡. 장르는 레트로 팝(RETRO POP: 리바이벌한 팝이다…)으로서 원래 70년대 '핑거 5'의 히트곡을 아이돌 가수이자 탤런트인 시노하라 토모에(篠原ともえ)가 우려먹는다고 한다. 그리고 게임화면에 보이는 괴물은 토모에가 직접 디자인한 시노미도리(しのミドリ)라는 캐릭터이다. …어, 어이, 화내지 말고…, 꼬우면 유명해져라. 그때는 그대의 낙서도 작품으로 봐줄 것이다. 참고로 토모에는 79년생이며 152cm의 키를 자랑한다. 어쨌든 곡 자체는 현대풍으로 어레인지한 팝이라니 귀여운 분위기를 연출하리라 예상된다.


▲ 이 여자가 그리면


▲ 이런 것도 작품이 된다. 카피라이트 마크를 안붙이면 고소당할지도 모른다

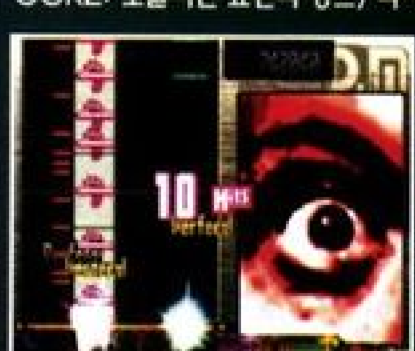
LOVE THIS FEELIN'

「DDR 세컨드」에 수록되었던 곡에 드럼음과 기타음를 강조시켜 새로운 느낌의 에픽 락(EPIC ROCK: 웅장함이 가미된 락…)으로 탈바꿈했다. 게다가 중요한 것은 DDR의 캐릭터도 그대로 출연한다는 것이다. 아후로씨를 여기서 볼 수 있다니 감동 250%!!!

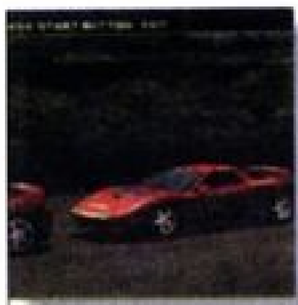

▲ 보아라, 느껴라

ERASER ENGINE

이 곡은 기타프릭스 세컨드에 있었던 강렬한 하드코어(HARD CORE: 노골적인 표현의 장르) 곡이다. 화면만 봐도 어느 정도로 무절제의 미학을 보여줄지 기대되는데. 폭주 드러머를 충분히 양산시킬 수 있는 곡이라 믿어 의심치 않는다.

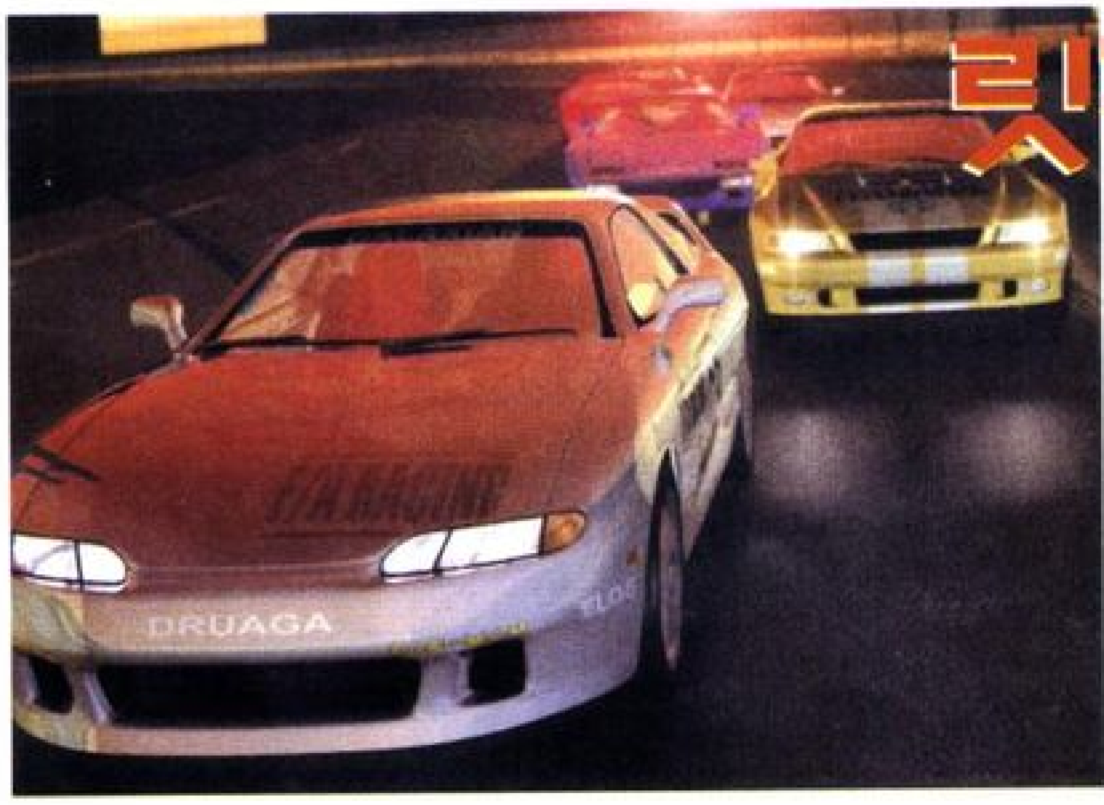

◀ 이 악보 구성과 화면!! 눈으로 모든 것을 말하고 있다!!!

PlayStation2



달릴 날도 얼마 남지 않았어!

릿지레이서 V



- 제작사 남코
- 장르 레이싱
- 발매일 3월 4일
- 발매가 6,800엔

PS2와 동시발매를 눈앞에 두고 있는 「릿지레이서 V」. 게임인지 아니면 실제 자동차 운전인지 구분을 못할 정도로 그래픽이 뛰어나다는 것은 주지의 사실. 이번 달에는 새롭게 공개된 개발상황을 중심으로 검토해보는 한편, 등장하는 차종에 대해서도 맛보기로 하자. 더불어 레이코를 몰아낸 레이싱 마녀, 후카시… 아니 후카미 아이의 새로운 이미지 컷을 공개해 놓았으니 마음에 드는 사람은 키스를, 들지 않는 사람은… 콧수염을 그려주길.

실제로는 절대 느껴볼 수 없는 시속 '300Km/h'라는 스피드의 세계. 하지만 릿지레이서 V에 서라면 그 불가능한 속도감을 체험할 수 있을 것이다. 단순한 속도감만이 아니라 속도감에 걸맞게 그래픽까지도 최고의 수준으로 발전한 것을 확인할 수 있어 기대치를 더욱 증폭시키고 있다. 차종에 사용된 폴리곤과 배경에 사용된 폴리곤의 절묘한 조화를 이제 곧 눈으로 확인할 수 있을 텐데 그대는 벌써부터 두근두근? 레이싱은 속도감이 생명이라고 부르짖는 분들은 열심히 재산을 축적해 두시길.

영상세대를 위해서…

'현실을 초월한 영상공간'을 달리게 해주겠다며 큰소리를 뻥뻥치고 있는 남코. 하지만 그들의 릿지 시리즈가 우리를 실망시킨 적이 있었던가? 플스2의 성능에 걸맞는 영상을 살려보겠다는 것이 이번 작품의 기본 컨셉이라 한다. 이번 게임제작에 있어 그래픽 처리는 모션블러(motion blur) 등의 여러 기술들을 이용했다. 그 결과, 실제 물건보다도 뛰어날 정도로 질감이 높은 비주얼을 실현했다. 역시 「소울칼리버」의 영상신화를 이룩한 남코!!! 참고로 모션블러란 잔상처리 기술이다.



▲ 마치 실제 도로를 보고 있는 듯한 느낌이 강하다



▲ 도로의 배경 및 도로의 색깔마저도 정밀하게 묘사되어 있다



▲ 화면만 봐도 시원해지는 듯

디자인이 복고풍?

릿지레이서의 초기제품을 모체로 하여 디자인했다는 것이 이번 차종 디자인의 주목할 점이다. 그래서 레이지레이서나 R4의 느낌보다는 릿지레이서의 느낌이 더욱 강하게 느껴지는 것이 이번 머신 디자인의 특징. 또 메이커 설정도 새롭게 변화하였다. 뿐만 아니라 이번부터는 엔진의 설정을 보다 정교하게 할 수 있어 이전 시리즈에서 보다 더욱 리얼한 튜닝을 경험할 것으로 보인다.



▲ 차종은 릿지레이서에 사용되었던 컨셉 카

그 외에도 튜닝에 관련된 새로운 요소들이 첨가되었다고 하니 기대해도 좋을 듯하다.

사운드는 또 어떤가



▲ 90년 결성되어 97년에 본격적인 활동을 시작한 '붐 붐 새틀라이츠'

상쾌한 느낌으로 정평이 나있는 릿지 특유의 BGM에 새로운 뮤지션이 참가한다. 새로이 남코사운드 팀에 합류한 뮤지션은 바로 그루브 계통의 록그룹으로 유명한 일본의 '붐 붐 새틀라이츠(Boom Boom Satellihts)'와 독일의 프로듀서(테크노, 하우스 계열) '마이크 반 다이크(Mijk Van Dijk)' 등이다. 그… 그렇다면 혹시 상쾌함이 과격함으로 파워업?



▲국내에서 낮은 인지도를 자랑하는(?) '마이크 반 다이크'

초기등장 차종공개

게임을 시작하면 처음에 등장하는 머신들이다. 각각 개성이 뚜렷하면서도 나름대로의 매력을 지니고 있는 차들을 감상해보도록 하자. 차체의 깔끔한 모습은 마치 칙칙하게만 보이던 회색도시의 야경을 보는 듯한 새로운 감동, 바로 그것이다.





V의 레이싱퀸, 그녀의 새로운 이미지 컷

그나마 처음 등장할 때보다 안심이 되는 인상을 하고있다. 레이코를 동경하고 있다는 그녀…. 과연 이 여자의 구두가 박살이 난다면 도와줄 사람이 있을 것인가?



실황축구의 팬이라면 눈을 부릅떠라!!

실황 월드사커 2000



■ 제작사	코나미
■ 장르	스포츠
■ 발매일	봄
■ 발매가	미정

돌연 밝혀진 「실황 월드사커」의 속보. 「실황 축구」라면 예전 슈퍼패미컴 때부터 실황중계와 뛰어난 게임성으로 수많은 축구매니아들에게 칭송을 받고있는 게임. 그 후속작이 플스2로 드디어 발표되었다. 역시나 플스2다운 그래픽을 보여주고 있으며 자잘하게 추가된 게임모드도 팬들의 기대를 져버리지 않을 듯하다. 하지만 뻣뻣하게 서있는 그들의 자세는 용서가 안된다. 과연 발매되면 나아질 것인가? 아직은 미지수이다.

축구게임의 최고봉이라 일컬어지는 실황축구 시리즈. 이미 위닝 일레븐 4에다 퍼펙트 스트라이커까지 발매되어 있으며 시리즈 모두 최고의 인기를 얻은바 있다. 하지만 차세대 실황축구인 「실황 월드사커 2000」은 기존 하드에서의 높은 인기에도 불구하고 소리소문 없이 플랫폼을 바꾸는 이유는 무엇일까? 어쨌든 공개화면을 보면 하드의 파워업에 맞춰 게임도 한 단계 파워업했다는 사실을 확인할 수 있어 기대가 가는 작품이긴 하다. 근데 타이틀의 2000은 단순한 연도인가, 아니면 드캐의 「버추어 스트라이커 2000. 1」에 대한 도전장인가? 그렇다면 0. 1이 더 높은 버추어 스트라이커의 승리?? …알 수 없다.

일단은 겉보기에 좋다

물론 플스의 실황 축구도 상당히 괜찮은 편이었다.



▲나아진 듯한데 무언가 빠진 듯한 느낌이…

모션이 특별히 어색한 것도 아니었고 폴리곤이 턱턱 깨져버리는 일도 없었다. 간편한 조작도 제작사의 친절이 돋보이는 부분이었으며 난이도도 만족할 만한 수준이었다. 하지만 일정패턴의 모션과 무미건조한 얼굴구조는 역시 플스의 한계를 느끼게 했는데, 플스2에서는 최대한 실제의 축구와 가까운 동작을 보여준다고 한다. 게다가 얼굴의 표정변화를 보면 오금이 저릴지도 모른다. 하지만 왠지 '거칠다'라는 느낌이 드는 것은?



▲ 기본은 전작들과 별다른 점이 없어 보인다



▲ 로페즈의 슛찬스?



▶ 뚫기 힘들다고 개인기를 과용하면 위험해진다



▲ 축구선수의 머리를 확인할 수 있는 헤딩



◀이런 무덤덤한 얼굴이

▶이렇게 인상을 쓴다

무려 100개국 정도가 등장

질보다 양인가? 그들은 인해전술을 쓰고 있다. 모든 나라를 플레이해보려면 하루마다 나라를 바꿔서 플레이한다고 해도 100일, 3달 이상을 붙잡고 있으란 말인가? 물론 그런 무식한 짓을 할 사람은 없을 거라 생각되지만…. 과연 그들은 100개국의 데이터를 모두 재현해 놓았단 말인가?



▲북한의 모습도 보인다

기타 등등의 요소를 가르쳐주겠다

■ 올림픽 모드가 있다

나는 월드컵이 싫다. 누가 뭐래도 올림픽이 최고!! …설마 이런 분들은 없으리라 생각한다. 하지만 모드의 다양화를 위해서인지 올해 열리는 시드니 올림픽의 경기방식과 똑같이 대응시킨 올림픽 모드를 만들어 놓았다. 올림픽 축구팀의 선전을 위해 그들의 비장감을 미리 느껴보는 건 어떨까?

■ 석세스 모드도 등장한다

실황 야구와 실황 퍼펙트 스트라이커 2 등에서 친숙한 '석세스 모드'. 자신만의 선수를 키워서 세계로 진출하는 거다!! 일본에서만 노는 것도 이제 질렸단 말이다!!! …라는 폭탄메일이라도 받은 것일까? 아직 자세한 사항은 밝혀지지 않아 지금까지와 똑같은 식으로 진행될지는 불명.

■ 역시나 일본대표팀만이 실명

아쉬운 부분이긴 하지만 어쩔 수 없는 일이 아닐까. 100여개국의 승인을 모두 얻을 수 있다고 생각하고 있는 것은 아니겠지?? 「실황 월드사커 2020」정도 되면 가능해질지도? 한국대표팀들을 어떻게 손질할 지 대단히 기대가 된다. 김봉지?? 이동각?? 쳇!!

PlayStation2

Primal Image

- 제작사 아틀러스
- 장르 기타
- 발매일 봄
- 발매가 미정

이젠 인간이 움직이는 것마저 즐겨야하는 시대란 말이냐?



프라이멀 이미지 (Primal Image)

플스2의 날이 다가왔다. 새 술은 새 부대에 담아야 하듯이 새로운 하드에는 새로운 장르가 나와야한다…. 그렇지만 지금 소개하는 「프라이멀 이미지」를 보고 나면 머리가 약간 묘해진다. 도대체 플스2는 누구를 위한 게임기란 말인가? …아니, 언론용어로 바꾸겠다. …마치 살아있는 듯한 경이로운 그래픽!! … 자신이 원하는 영상의 연출!! 「여신전생」 시리즈를 만든 '아틀러스'와 플스2가 만났으니 유저를 실망시키지 않을 것이다!!! 그리고 이제… 온 가족이 즐기기에는 무리가 따를지도.

지금까지 소개된 플스2의 게임을 살펴보면 모두들 하드의 성능만을 이용하여, 마치 특이함을 과시하는 듯한 괴게임들이 다수이다. 만일 그 게임이 발매되어 유저에게 재미를 줄 수 있다면 모든 것은 용서가 될 것이다. 하지만 그만큼의 역량을 발휘할 수 있을 지는 의문. 지금까지 참신하고 독특한 게임은 많았다. 그렇다고 모든 것이 성공하진 못했다!! 왜냐? 이론과 현실은 180도에다 '×3' 정도의 차이가 있기 때문(…그래봤자, 180도인가…쳇)!!! 아무튼 중요한 것은 '이 게임이 플스2로 나온다'가 아니고 '플스2의 성능을 적절히 활용한 재미있는 게임이다'가 되어야한다는 것이다.

화면만 백날봐선 절대 알 수 없는 게임

공개화면을 감상한 첫 번째 소감. 색기발랄한 아가씨네…. 두 번째 소감. 플스2가 좋긴 좋구나…. 세 번째 소감. 세상 많이 좋아졌다…. 네 번째 소감. 과연 온 가족이 즐기는 플스. 역시 소니…. 다섯 번째 소감. …그, 그래서 뭐냔 말인가. 이 게임은!!

1. 데리고 놀고… 아니, 마음에 드는 색시를 고르자

프, 플스2에서 여자가 튀어나왔다(전영소녀…)!! 우선 원하는 비디오 걸, 아니 플스2 걸(가칭)을 고르고, 코스츔도 자신의 취향에 맞춰 멋들어지게 입혀주자. 흠, 이제 뭐하지…?



▲ 추운 겨울, 비키니 입고 튼튼해져라

2. 그녀를 위해 벌어야한다. 그러려면 그녀를…

그래, 그녀는 사실 마네킹이 아니었다. 할 일도 없는데 그녀의 움직임이나 뻔뻔스레 쳐다보자(두뇌를 조금만 사용하면 좀더 예술적으로 볼 수 있을지도 모른다는 희망을 가지고). 어라, 알고보니 이놈의 컴퓨터가 플스2 걸의 동작을 채점하네. 야야, CPU!! 너 플스2로 들어가더니 많이 컸다. 네가 내 능력을 평가해?? 체… 라고 어설픈 항변을 해보지만 CPU가 던져주는(동작에 따라 양이 틀리다) BIT를 받고 기뻐하는 나 자신의 이중적인 모습을 볼 수 있었다.



▲ 어때요. 도발적이죠. BIT 많이 주세요

3. 플스2 걸: 너…, 나를 아주 갖고 노는구나

일단 비참하지만 참자. 자신의 옆에는 사랑스런 플스2 걸이 있으니깐(마…망상벽?). 근데 아까 그 어색 동작은 뭐야!! 안돼, 안돼, 지도해 주겠다!! 어라, 손모양의 포인터로 자세를 잡을 때마다 아까 CPU에게 구걸했던 BIT가 조금씩 줄어드네. 뭐, 예술을 위해서라면…. 음, 그러고 보니 플스2 걸도 관절이 있는 걸까? 어디 한 번…, 두 번, 세 번…. 뿌직!!! 으앗, BIT가 절망적으로 줄었다. 플스2 걸의 몸에 무리가 가면 안되는군. ……응? 가… 가슴에 벌레가? 음… 이러고 싶지는 않지만 벌레를 떼어주지 않으면 플스2 걸이 괴로워할 거야(우후♥). 찌릿!!! 으악! BIT가…, BIT가아아…!!!



▲ 성실히 하지 않으면 성질낸다

DOA가 부럽지 않다

먼저, 플스2 걸의 코스츔에 주목하라!! 초순수코스츔대전액션게임 DOA가 생각나지 않는가? 그리고 화면에는 보이지 않지만 그녀들의 움직임도 장난이 아니다. 이 캐릭터의 움직임을 인간답게 재현시키기 위하여 동원된 사람이 과연 누구일 것 같은가? 수많은 물리학자와 수학자, 그리고 일본 최고의 AV오타쿠(…는 아니구나)가 달려들어서 만들어낸 시스템, 이름하여 포징(pose+ing) 시스템!! 어떤가, 이름만 들어도 왠지 폼나지 않는가? 거기에 의해 팔, 다리의 관절은 물론이거니와 가슴의 움직임까지도 재현해 놓았다고 한다. 그 많은 학자들이 우루루 달려들어서 가슴의 움직임을 연구하는 것을 상상해 보라. 감동 그 자체가 아닐 수 없다. 이건 첨단기술의 쾌거이다!! 그 연구결과가 얼마나 사실적인가를 확인하려고 길거리를 거닐며 조사활동을 벌이지는 말자. 혼난다.



철×에 등장하는 동명의 여인도 동물(사실은 가죽)애호가였지…



부활하는 남자의 로망, 강철 메이드 안나



너… 자세히 보니 표정이 하나뿐이구나



애야, 정말 미안하데, 화면 가리지 좀 마

3인의 '플스2 걸(절대가칭 CG색시)'

테라이 유키

일본의 인기 사이버 스타(…일지도 모른다). 이미 TV에도 M.C로 고정 출연하는 프로가 있으며, 음악CD와 사진집도 내고있을 정도이다.



이봐… 국제편팔 소개시켜줄까? ×팔이라고….

논

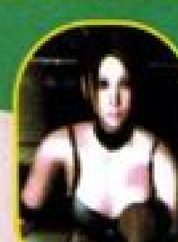
이렇게 인상과 이름이 매치되는 캐릭터는 처음이다. 논에서 일을 하다온 듯한 이 인상…. 그러나 나름대로 건강해 보여서 꽤 귀여운 구석도 있을 듯하다.



하지만 세수는 좀 하고 다녀라.

안나

올 것이 왔다. 모두들 엎드리지 않고 무엇을 하는가? 여왕님의 행차이시다. 그녀는 무려 16.5센티의 키에 8.5, 5.5, 8.5의 잘빠진 몸매를 자랑……… 뭐야??!!!!! 어떻게 된 거냐? 6인치 마이알링이냐!!!



비율이 좋다면 작아도 상관없다는 생각이 든다… 나만 그런가…



실사게임이라고 다 같은 실사게임이 아니다



Ø STORY -러브 스토리

■ 제작사	에닉스
■ 장르	기타
■ 발매일	봄
■ 발매가	미정

어쩌면 지금까지 공개된 PS2 게임 중 하드의 스펙을 가장 잘 살린 게임일지도 모르는 「O 스토리」. 일단 시각적인 면에서도 엄청나게 진보된 모습을 보여주며, 어떤 상황에서도 실시간으로 끊임없이 재생된다. 영화를 보는 감각으로 게임을 즐길 수 있는 새로운 장르, '시네마액티브'. 속칭 '야루영화(ヤル映畵)'. PS2의 신화는 신 장르에서 시작된다.

그동안 발매된 수많은 실사게임 중 국내에서 성공한 게임은 몇이나 될까…? 이 게임도 그런 실사게임에 묻혀, 게이머의 기억 속에서 잊혀질지도 모른다. 하지만 알고 보면 지금까지의 정지된 실사사진들과는 다르다. 그리고 실사게임이라고는 하지만 일본 배우에 대한 거부감도 그렇게 느껴지지 않는 데다. 중요한 것은 이 정도의 수준이라면 꽤 재미있을 것 같단 얘기다.

진정한 리얼타임

스토리에서는 무비가 끊기지 않고 계속해서 흘러나오며, 플레이어는 임의로 화면의 우측상단에 표시되는 마음의 화살을 쏠 수가 있다. 그 타이밍은 히로인인 리나가 본심을 숨기거나 화면에서 볼 수 없는 감정을 가지고 있거나 할 때, 마음의 활에 의해 '마음의 목소리', '마음의 얼굴', '마음의 화면' 등이 음성과 영상으로 재생되어 주인공은 리나의 진심을 엿보게 되는 것이다. 물론 그에 따라 화면 좌측하단의 애정치도 변화하게 된다. 물론 다른 선택문에서도 무비는 끊이지 않고 계속 흘러나온다.



좌측하단이 애정치, 우측 하단이 마음의 화살



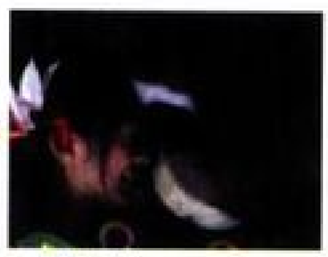
▲ 선택문이 나와도 끊기지 않는 무비. 아무런 선택을 하지 않으면 과연…?

리나와 춤을

화면상을 불규칙하게 상하로 움직이는 아이콘을 보고, 대응하는 버튼을 누르는 미니게임. 실패하면 서로 부딪쳐 버리고, 애정치도 계속해서 변화한다. 댄스가 중간에 끊이지 않도록 하는 리듬감이 중요.



▲ 조작미스? 까짓 거 한번 해보지…



▲ 부악☆!!!



▲ 앗, 미안!! 좀 아팠어?



▲ 많이 아팠다!

야구의 달인

주인공이 리나의 매니저인 사키의 몸을 빌려 데이트중 즐기는 미니게임. 방법은 역시 타이밍에 맞춰 볼을 치는 것이다. 여기서 홈런을 날리면 호감도가 대폭적으로 상승한다.



▲ 헛스윙



▲ 야유하는 그녀, 저 주둥이를 그냥…



▲ 제대로 치면…



▲ 잘했어, 치타!!

영혼이기 때문에 가능한 것들

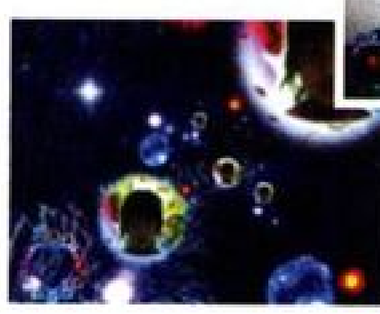
주인공은 영혼이기 때문에 사람의 눈에는 보이지 않으며 말을 거는 것도 불가능하다. 따라서 의사표시를 할 때는 물건을 움직이거나 글자를 써서 알릴 수 있다. 또 특수능력(영적인 힘)으로 사람의 몸 속에 들어가 마음속을 엿보거나 몸을 자유롭게 조종할 수가 있어 스토킹의 참맛을 볼 수도 있을지도 모른다. 아마 이야기가 진행됨에 따라 주인공의 특수능력이 높아지면 인간에게 말을 걸 수도 있을 듯.



▲ 영체는 날기도 하고



▲ 물건도 움직이고…



◀ 마음을 엿보기도 한다고…

게다가 손가락 아이콘으로 이런 것도…



▲ 앗, 이건 어디까지나 실수로…



▲ 너의 야망은 겨우 그 정도?

PlayStation2

PlayStation2



시대는 태그를 요구한다

스트리트 파이터 EX 3



최근의 대전액션 게임은 캐릭터간의 협력을 필요로 하는 '태그'로 나가는 것 같다. 「철권 TT」를 선두로 「DEAD OR ALIVE 2」, 과거에 나왔던 「마벨 VS 스파」 등의 게임이 좋은 본보기가 될 것이다. 과연 「스파EX 3」는 어떻게 다른 게임과 차별화를 둘 것인가.

■ 제작사	캡콤/아리카
■ 장르	대전액션
■ 발매일	3월 4일
■ 발매가	6,800엔

시리즈로 등장하는 격투 게임에서 가장 중요한 것은 캐릭터의 개성이다. 기존에 있는 캐릭터에게 지속적인 생명력을 주고, 새로운 얼굴을 추가하여 참신성을 느낄 수 있도록 만들어야 하는 것이 대전 게임 제작사의 사명이다. 「스파 EX 3」에서는 기본 캐릭터로 16명이 등장하며, 그 중에서는 새로운 캐릭터인 '에이스' 및 '사쿠라'가 새롭게 참가한다. 또한 아리카 게임의 특징인 기존 캐릭터+α(α=시간이 지나면 생기는 캐릭터 수)가 되므로 16명이 끝이 아님을 기억할 것.



에디트 모드에서만 사용할 수 있는 '에이스'

격투계의 천재소녀 '사쿠라'

모먼터리 콤보(필살기가 들어간 순간에 P 또는 K)

각 캐릭터는 '모먼터리 필살기'가 설정되어 있으며, 필살기를 맞추는 순간(또는 가드한 순간)에 P 또는 K 버튼을 누르면 연속 공격을 사용할 수 있다.



필살기가 맞았을 때 특정의 버튼을 누르면, 연속으로 필살기를 이어나갈 수 있다

크리티컬 퍼레이드(↓↘→+강P+강K)

태그 시에 사용할 수 있는 협력 공격으로, 슈퍼 콤보 게이지 2개와 태그 게이지를 소비한다. 이때, 2명이 동시에 슈퍼 콤보로 상대방을 공격한다.



두 명이 동시에 공격하는 새로운 시스템

새로운 시스템을 공부합시다

이번 시리즈에서 새롭게 추가된 태그 게이지는 시간이 지나야 채워지는 것으로, 파트너와 교대할 때 사용한다. 또한 가드의 경직 시간이 상단 가드와 하단 가드가 다르다. 하단 가드의 경우는 이전 시리즈와 같지만, 상단 가드는 짧아졌기 때문에 '방어후 반격'의 기회가 많아졌다. 또한 2캐릭터 이상이 화면에 있을 경우, 방어 자세를 유지하고 있다면 중, 하단을 모두 방어할 수 있다. 이것은 가드 불능의 상황을 회피하기 위한 시스템이다.

이모셔널 플로우

태그시에 파트너가 쓰러지면 자동적으로 발동한다. 대기하던 캐릭터는 슈퍼 콤보 게이지를 최대 6개까지 저장할 수 있으며, 쓰러진 캐릭터의 남은 게이지를 이어 받는다.



◀ 동료의 희생을 발판 삼아 16히트를 기록중인 스컬로

체인지(강P+강K)

파트너와 교대하는 시스템으로 태그 게이지를 소비한다. 따라서 다른 게임과는 달리 자주 사용할 수 없지만, 교대할 때에는 딜레이가 적어서 이를 이용한 태그 연속기를 사용할 수 있다.



◀ 나 좀 바꿔 줘!



- 제작사 SCEI
- 장르 퍼즐
- 발매일 3월 4일
- 발매가 5,800엔

불꽃 좋아하는 일본인… 결국은 이런 짓을!!



판타비젼

'불꽃놀이'와 '퍼즐'이 융합된 SCEI의 새로운 게임 「판타비젼」이 3월 4일 PS2와 동시 발매된다. PS2의 그래픽 성능을 풀로 살린 새로운 하드에 언제나 함께 등장하는 그래픽 과시 게임. 하지만 제작사가 SCEI이기 때문에 그 게임성도 결코 무시할 수만은 없다. 그래도 명색이 하드 제작산데 초기발매 소프트에 졸작을 넣는다는 것은 자기얼굴에 침 뱉기일테니. 과연 이 게임은 보여주는 게임이 될 것인가…? 즐기는 게임이 될 것인가…?

상공에 올라가는 불꽃놀이가 작렬한다. PS2의 계산, 표현능력을 최대한 살린 상쾌하고 아름다운 액션퍼즐 판타비젼. 이 화려(하기만 할지도 모르는)한 게임의 시스템과 화려한 그래픽을 간단하게나마 살펴보는 시간을 가져본다. 시선을 아래로!! 아, 눈부시잖아.

간단한 시스템

이 게임은 스테이지 클리어형 퍼즐게임으로 한 개의 스테이지를 일정시간 플레이하면 스테이지 클리어가 된다. 단, 화면 좌측하단에 표시되는 게이지가 없어지면 게임오버가 되어버리고 게임의 클리어를 위해서는 체인(연쇄)이 중요하다(C모 회사의 체인콤보의 비중도를 연상하면 된다).



▲ 보기에는 굉장히 화려하지만 시스템은 상당히 간단

표현 능력은 최고!!

현시점에 '세계최고 수준'이라고 불리는 플스2의 CG. 판타비젼에서는 그 파워를 살린 전대미문(前代未聞)의 화려하고 멋진 그래픽을 볼 수 있다.

♠ 불꽃의 모양이 전부 다르다!



▲ 도시에서 우주까지 여러 가지 배경이 준비되어 있다

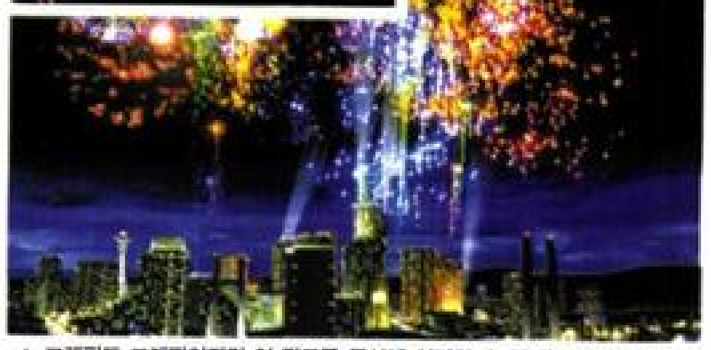
이 게임의 불꽃은 모두 수백 개의 '파티클'이라 불리는 입자로 구성되어 있다. 그래서 폭발할 때 이 입자의 궤도 등이 리얼타임으로 계산되어, 모든 불꽃의 모양이 전부 다르게 표현된다.

♠ 수백 개의 동시 폭발

PS2의 묘사능력으로는 판타비젼에 등장하는 불꽃을 동시에 수백 개까지 표시하는 것이 가능하다. PS라면 한 번에 2~3개를 표현하는 것이 한계라고 하니…. 상대평가를 해볼 때 이게 얼마나 굉장한 표시능력인지 알 수 있을 것이다.



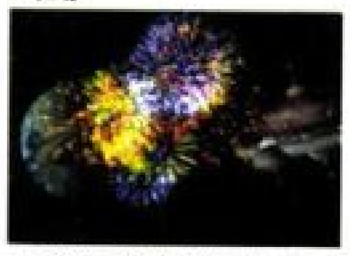
▲ 정말 시각적인 효과만큼은 최강이라고 인정할 수 있다



▲ 그래픽도 그래픽이지만 이 정도를 동시에 처리할 수 있다는 것에 감동

♠ 리플레이 기능도 지원

플레이에 너무 집중한 나머지 불꽃놀이를 감상하지 못한 유저를 위해 리플레이 기능도 준비되어 있다. 리얼타임이기 때문에 시점을 자기 임의로 바꾸거나, 화면을 정지하는 것도 가능하다. 물론 리플레이의 세이브도 가능하다.





▲ 몇 번 보면 질리기는 하겠지만, 그래도 볼 수 있다는 데에 의의를!

불꽃을 연속플래시 시키면 체인이 된다

판타비젼에서 체인이라고 해봐야 상당히 단순하다. 어떤 색의 불꽃이라도 상관없으니 연속으로 불꽃을 터트리면 된다. 단, 쌓는다거나 하는 방법은 존재하지 않으니, 재빨리 불꽃을 캐치해서 터트리는 것이 클리어의 열쇠.



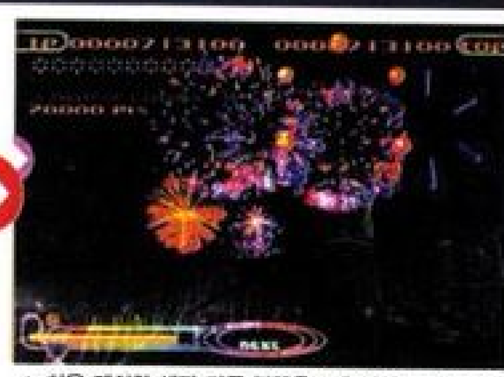
▲ 이렇게 캐치해서



▲ 단지 불꽃을 재빨리 파열시키는 것만으로 체인 해결



▲ 우선은 아무 불꽃이나 2개 이상 캐치한 상태에서 와일드 불꽃을 캐치한다



▲ 처음 캐치한 색과 다른 불꽃을 3개 이상 모아서 터트린다. 이것이 통상 체인과는 다른 '데이지 체인'

PlayStation2



직업에 귀천은 없다



건설중기 '쌈질' 배틀
막나가는 킨고!!

PlayStation2

제작사	아트딩크
장르	액션
발매일	봄
발매가	미정

「A 열차로 가자 6」을 제작하고 있는 '아트딩크'의 플스2 소프트 2탄. 역시나 새로운 시도를 좋아하는 아트딩크답다고 느껴지는 게임이 발표되었다. 건설차량과 70년대의 경파한 분위기가 매력적인 이 게임. 게다가 캐릭터의 일러스트는 '모토미야 히로시'가 담당하여 팬들의 기쁨을 사고있다. 전체적인 분위기를 보면 시대는 흘러도 게임은 역류한다는 것을 엿볼 수 있다. 그리고 캐릭터 마저도….

「막나가는 킨고」는 불도저나 포크레인 등 건설차량에 타고 상대와 싸우는 이색적인 게임이다. 플레이어는 무너져 가는 건설회사의 후계자로서 숙적인 악덕 건설회사와 사투를 벌이게 된다. 공사현장에 인생을 거는 사람들의 우정과 로망, 목숨을 건 사투 등의 스토리를 느낄 수 있다.

시스템 설명

스토리를 진행하며 숙적의 건설차량과 싸우는 스토리 모드 외에도 전투만을 플레이하는 모드가 준비될 예정이다. 이 모드에서는 컴퓨터와의 전투만이 아니라 플레이어끼리 테크닉을 겨루는 것도 가능하다. 또한 전투에서 사용할 수 있는 건설차량은 6종류이며 차량의 특징을 살린 기술을 구사해서 싸우게 된다. 플스2의 능력을 살려, 박력 넘치는 전투를 즐길 수 있을 지도….



◀ 연출도 이 정도면 상급!



▶ VS 모드에서는 친구와의 우정을 불태울 수 있다. 단, 화면분할인지 통신대전인지는 밝혀지지 않았다



아버지의 의지를 이어…

아버지에게 반발해서 나이에 안 어울리게 가출해버린 주인공 '킨고 하야토'. 어느날 그의 곁에 어떤 노인이 나타난다. 그리고 아버지인 단쥬로의 사망 소식을 접하게 된다. 그 소식을 들은 주인공은 개심하여 아버지의 의지를 잇기위해 킨고 일가 2대째 사장으로 취임하게 된다.



▲ 이것이 스토리 모드!! 완전히 70년대 풍…

모토미야 히로시(本宮ひろ志)

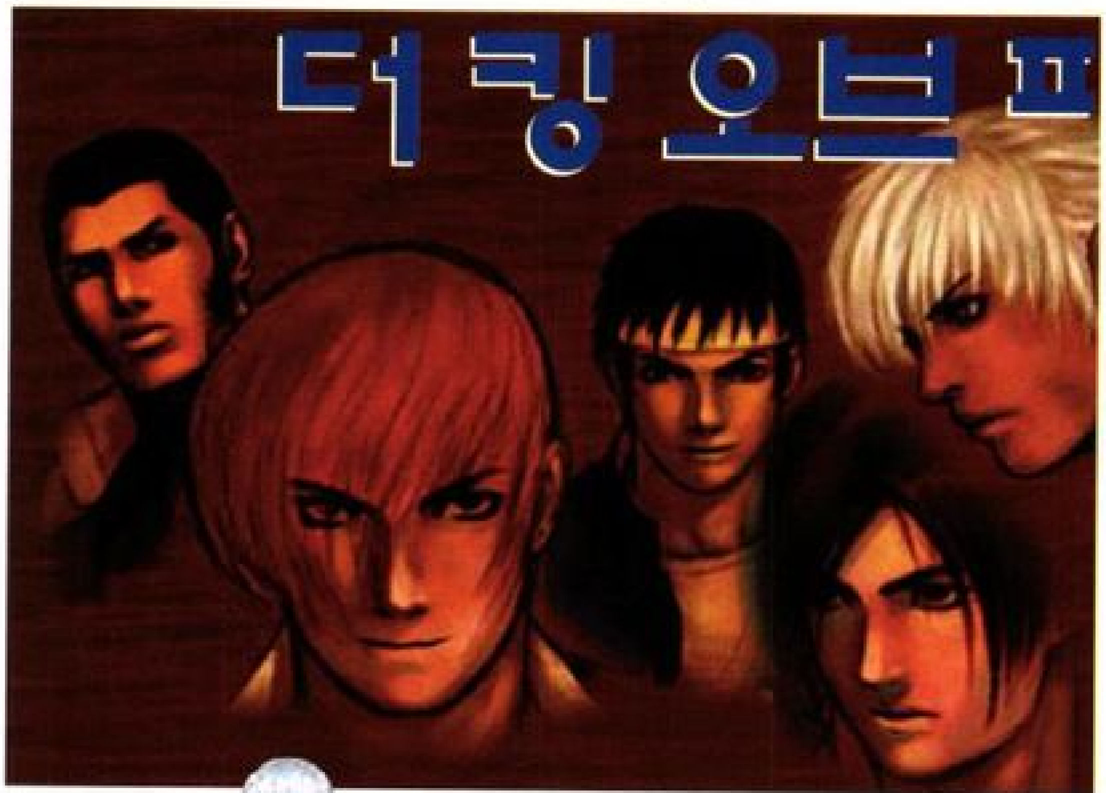
모토미야 히로시는 국내에서 만화「샐러리맨 킨타로(국내명 재벌 김태랑)」로 유명한 작가이다. 하지만 「천지를 먹다」의 일러스트도 담당했었다는 사실을 알고 있는가?





킹오빠는 아직도 살아서 꿈틀댄다

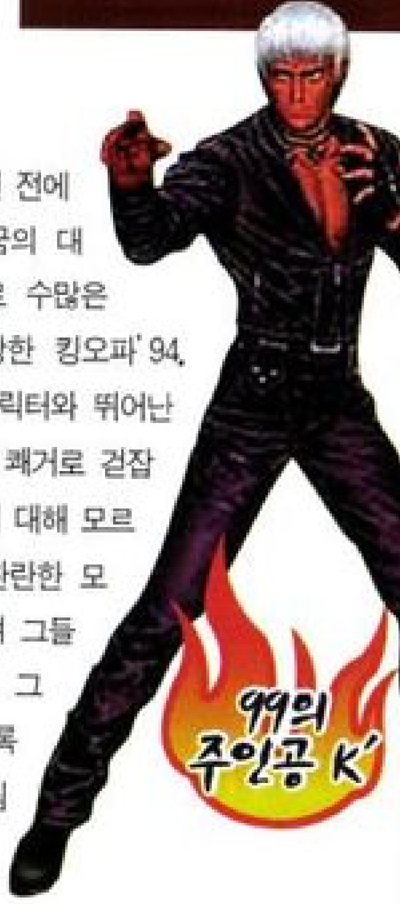
더 킹 오브 파이터즈 '99



무수한 음악게임에 묻혀 약간 퇴색되어 버린 감이 없지 않은 수많은 대전액션게임. 그중 동인들과 고정팬에게 꾸준한 인기를 끌고있는 「더 킹 오브 파이터즈 '99(이하 킹오파 '99)」가 드디어 플스로 이식된다. 게임의 퀄리티를 위해서 플스2로 발매하는 것도 좋지 않았을까하는 아쉬움이 남기는 하지만 국내에서는 오히려 플스이식이 반가울지도 모르겠다. '99에서는 '컬러 에디트'나 '갤러리 모드' 등 팬들을 위한 오리지널 모드가 추가되어 있긴 하지만 캐릭터들의 프레임 삭제를 예상하면 속이 뒤집히지 않을까?

제작사	SNK
장르	대전액션
발매일	3월 23일
발매가	5,800엔

1994년, 그러니까 천년 전에 'SNK의 스타들이 꿈의 대전을 펼친다!!' 라는 카피로 수많은 과격단체를 열광시키며 등장한 킹오파' 94. 그 인기는 아가미 등의 신캐릭터와 뛰어난 짜맞춤식 스토리 연결능력의 쾌거로 걷잡을 수 없이 확산된다. 게임에 대해 모르는 사람도 캐릭터들의 휘황찬란한 모습을 보며 픽픽 스러져갔으며 그들의 인기는 영원할 것 같았다. 그러나 시리즈가 늘어날수록 SNK의 밑천이 바닥난 듯 날림식 구성이 되어가는 냄새도 풍겼다. 그러나 '99에서는 '스트라이커 시스템', '카운터 모드'와 '아머 모드'의 도입 등으로 신선한 감각을 느낄 수 있으니 아케이드에서 즐기지 않았던 대전액션 매니아라면 하나쯤 구해도 후회는 없으리라 생각된다.



이식작은 무언가 달라도 다르다

역시 있었다! 갤러리 모드

꾸준하게 서비스되는 갤러리 모드. 캐릭터성이 높은 게임인 만큼 그 서비스만으로도 만족하는 사람들도 많다. 아트 갤러리와 보이스 갤러리의 두 가지가 준비되어 있으며 게임 상에서 사용하지 않았던 원화들도 준비되어 있다니 킹오파 동인들은 기대해도 좋을 것이다.



▲ 크리자리드의 설정자료인가!?



▶ 카스미의 무서운 얼굴을 만날 수도 있다

몸이 좋지 않아! 컬러에디트로 색을 내맘대로

캐릭터의 색깔을 자유롭게 변경시킬 수 있는 서비스도 추가되었다. 이를 이용하여 자신의 팀색깔을 꾸미는 것이 가능한데…. 이를 잘 이용하는 방법을 예상해 보겠다. 자신이 좋아하는 캐릭터의 옷을 살색으로 지정한 후 5미터 떨어져서 보면 엄청난 착각을 할 수 있을지도 모른다.



킹오파 '99에서 알아두어야할 모드는?

스트라이커 시스템

전작 '98까지는 캐릭터들이 3대 3의 배틀을 펼쳤기 때문에 3인의 캐릭터를 선택할 수 있었다. 그러나 이번에는 스트라이커 시스템이라는 것을 도입함으로서 1명이 늘어난 4명이 한 팀이 되는 것이다. 스트라이커 시스템이란 것은 쉽게 말해 원호공격의 강화판으로서 순번을 정할 때 담당 스트라이커를 정해야 한다. 물론 그는 본 배틀에는 참가하지 않는다. 자세한 것은 예전 킹오파 공략을 참조하도록.



◀ 캐릭터마다 고유의 공격이 있다

카운터 모드와 아머 모드

예전까지의 시리즈는 게이지를 이용하여 '기(氣)폭발'이나 '카운터 어택', '가드캔슬 회피', '초필살기'를 쓰는 데만 이용했지만 '99에서는 틀리다. 새롭게 등장한 카운터 모드와 아머 모드를 발동시키는 데에도 쓰여지는 것이다. 카운터 모드란 일정시간 동안 필살기를 캔슬해서 초필살기를 넣을 수 있는 모드이고 아머 모드는 일정시간 방어력이 튼튼해지는 모드이다. 이 두가지 모드를 어떻게 활용하는가가 승리의 관건.

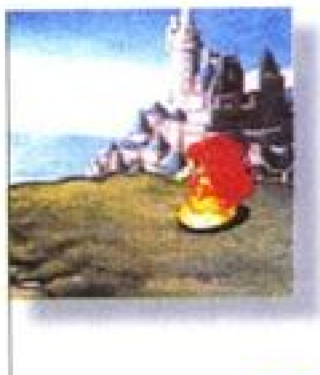


◀ 바로 초필살기로 연결

이 녀석들을 부려먹을 수 있다!!

아케이드에서는 숨겨진 캐릭터였던 오리지널 쿄와, 아가미를 기본적으로 사용할 수 있으며 마지막 보스인 크리자리드도 어떤 조건을 만족시키면 사용할 수 있다고 한다.





네가 죽으면 나는 산다

가이아 마스터



제작사	캡콤
장르	보드 게임
발매일	4월
발매가	4,800엔

기본 형태는 그 유명한 '부루마블'과 유사한 보드 게임 가이아 마스터. 자신의 토지를 늘려서, 상대방이 자신의 토지에 걸릴 때마다 받는 통행 수입으로 부자가 되는 것이 이 게임의 목적이다. 물론 복권에 당첨된다던지, 은행에 예금하면 이자를 받는 부수입이 생기지만 어디까지나 조족지혈에 지나지 않는다. 토지를 늘려 왕룡일가의 신화를 이루는 것만이 생존의 지름길이다. 이번 달에는 스토리 모드를 중점적으로 소개하겠다.

9명의 캐릭터가 각각의 인생을 엮어나가며 즐기는 모드, 그것이 스토리 모드다. 캐릭터마다 모두 20스테이지를 경험하게 되며, 모두 다른 승리 조건과 대전 형식을 갖추고 있다. 그래서 이 게임을 즐기는 당신도 그 때마다 전략과 전술을 변형시키는 두뇌의 유연성을 겸비해야 한다.



◀ 캐릭터의 개성이 반영된 오프닝



◀ 이것은 2 vs 2 배틀 모드를 표시한다

무기 카드의 효과도 무시할 수 없다 ▼



부자가 되는 이야기

이번 달에는 스토리 모드 중에서도 매우 독특한 3개의 스테이지를 소개하겠다. 물론 이번에 소개하는 스테이지가 최고라는 말은 아니니 오해 없길 바란다.

스테이지 1 - 공주님의 프로포즈 -

◈승리 조건 : *티알라를 파산시켜!*

티알라가 프로포즈를 하지 않도록 티알라를 파산시켜야 하는 스테이지로, 플레이어가 선택한 캐릭터가 남성일 경우 출현하는 스테이지다. 전투를 통해 티알라의 토지를 빼앗으면서, 그곳에 자신의 가게를 세우고 통행세를 왕창 때리는(보통의 2배 이상) 독점 시스템을 구축하는 것이 승리의 관건이다. 특히, 그 위에 은행을 세우면 4배까지 통행세를 물리게 만들 수 있다. 그러나 티알라를 응원하기 위해 등장하는 캐릭터도 있으니 빠른 시간 내에 처리할 것.



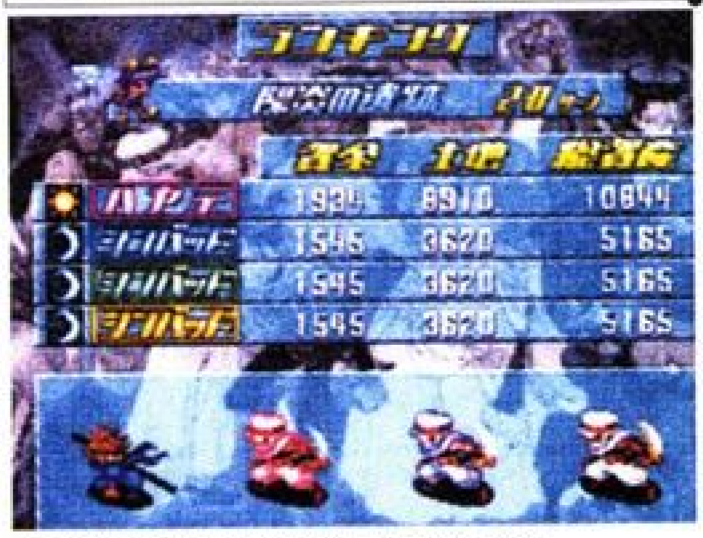
◀ 통행세를 내기 어려워 눈물을 흘리는 공주님



▲ 은행은 통행세 수입의 메카

스테이지 2 - 도적에게서 도망쳐 -

◈승리 조건 : *30턴에 총자산이 적보다 많아야 한다*



▲ 총자산을 늘리는 기초적인 방법은 토지를 늘리는 것이다

도적 심바트 3형제가 팀을 만들어 플레이어를 습격해 온다. 심바트는 같은 지역에 머물고 있는 캐릭터의 자금을 절반이나 빼앗아 가는 특수 능력을 지니고 있다. 그런데 3형제가 각각 흩쳐대니 더욱 힘들어진다. 1번이라도 이들 3형제와 어깨를 나란히 하면 황금같은 내 돈이 없어진다. 어서 튀어라!

스테이지 3 - 지하 무투회 -

◈승리 조건 : *적 3인의 모든 토지를 자신의 것으로 만든다*

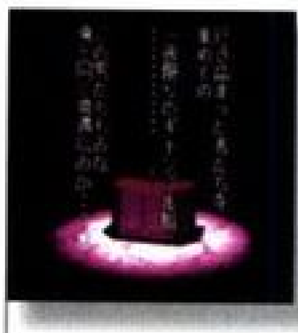
전투 타입의 특수 능력(공격력이 2배가 되는 등의 특수 능력)을 지닌 적과 4파전을 벌이는 스테이지이다. 초기 상태에서 전원에게 균등 분배가 되어 있는 토지를 모두 빼앗는 것이 이번 스테이지의 목적이다. 게다가 맵이 작기 때문에 적과의 전투 발생율이 매우 높다.



▲ 작은 맵이니 전투를 통해서 빼앗아야 한다



▲ 많은 돈을 벌려면 독점 체제는 필수!



도박의 진수가 여기 있다!

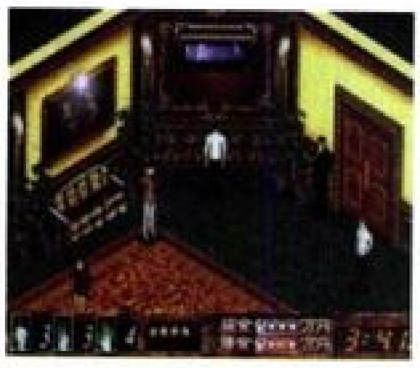
도박묵시록 카이지



■ 제작사	강담사
■ 장르	ETC
■ 발매일	봄
■ 발매가	5,800엔

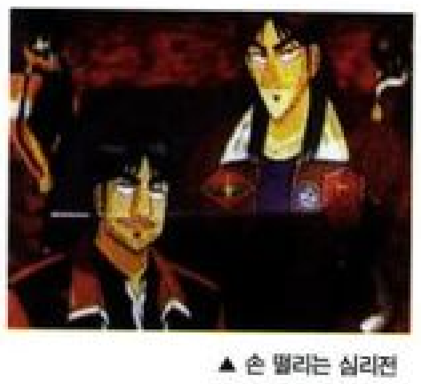
이미 국내에서도 출시되어 심리전의 묘미를 만끽하게 해주는 만화, 「도박묵시록 카이지」. 이것을 원작으로 한 어드벤처 형식의 게임이 플스로 등장한다. 이제 아슬아슬한 긴장감을 만화로 보는 것만이 아니라 게임으로 직접 체험할 수 있는 것이다. 게다가 원작에 등장하는 캐릭터 이외의 오리지널 캐릭터들도 등장한다고 하는데, 이로서 승리의 여신이 어디로 향할 것인지 더욱 알 수 없게 되었다. 그대는 운을 믿는가 자신의 의지를 믿는가? 한번 시험해보는 것은 어떨지?

게임으로 만들어지는 도박묵시록 카이지는 어드벤처 형식을 기반으로 만들어지는 도박게임이다. 원작에서 인기가 높았던 '한정도박' 편을 충실하게 재현한 「도박묵시록 카이지」. 하는데 플레이어는 참가자 중 1명으로서 이 금단의 도박에 참여하게 된다. 게임에서는 원작의 주인공인 카이지을 비롯한 여러 캐릭터들이 등장한다. 과연 그대는 수많은 심리전의 고수들 사이에서 살아남을 수 있을 것인가? 일단 게임의 기본적인 룰과 캐릭터들에 대해서 알아보기로 하자.


◀ 자유도가 높은 도박게임

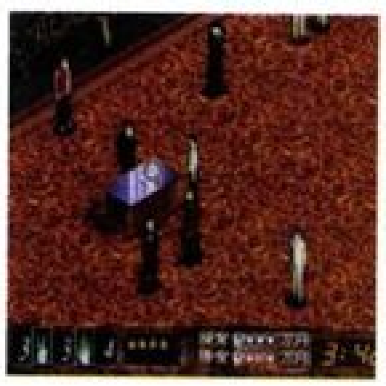
기본룰과 시스템

게임의 룰은 간단하지만 게임 안에서 나타나는 교묘한 심리전에는 주의를 기울여야 한다. 우선 게임을 무난하게 즐기기 위해, 그리고 만화를 못 본 사람을 위해 룰에 대해 간단히 알아본다.


▲ 손 떨리는 심리전

상대와 카드로 겨루는 것

게임에는 많은 참가자들이 존재한다. 그 사람들 중 자신이 원하는 상대를 선택해 '한정도박'을 하는 방식으로 진행되는 것이다. 상황에 따라서 여러 이벤트들이 연출되기도 한다는데 과연 어떤 이벤트가 기다리고 있을 것인가?


◀ 자신이 원하는 사람, 한마디로 만만해 보이는 상대를 골라잡자

한정도박이란?

쉽게 말해 가위, 바위, 보를 사용하는 도박. 게임이 시작될 때 가위, 바위, 보의 3종류의 카드를 각각 4장씩 참가자전원에게 패를 돌린다. 이 카드로 승부해서 상대방의 별을 빼앗는 것이 목적이다. 그러나 1번 사용한 카드는 반드시 버려야한다는 걸 알아두어야 한다. 원작에서처럼 심리적인 압박감을 잘 묘사해 낼 수 있을까? … 믿어볼 수밖에.


◀ 한정된 상황의 심오한 세계

변화하는 상황을 파악하라!

살아남으려면 눈치가 빨라야 한다. 게임에서 승리확률을 높이려면 열심히 힌트를 찾아야하는데, 홀의 곳곳에서 힌트를 발견해 낼 수 있다. 최대한 빨리 상황을 파악하고 작전을 적절히 변화시키면서 게임을 진행해야한다.



▲ 남아있는 시간과 상황을 체크


▲그 외의 참가자의 상태도 중요한 정보라고 할 수 있다. 나를 알고 상대를 알면 백전백승

배경스토리

어떤 사정에 의해 거액의 빚을 지게 된 주인공은 하룻밤만에 거금을 벌 수 있다는 배에 승선한다. 그리고 배의 홀에 모여있는 수십 명의 참가자들은 거기에서 한정도박이라는 것이 이루어지고 있다는 것을 알게 된다. 이기면 빚을 청산할 수 있지만 진다면 가혹한 운명이 기다리고 있는 한정도박. 과연 당신은 무사히 배에서 내릴 수 있을까?

등장 캐릭터

스토리 진행에 많은 도움과 힌트를 제공할 주변 인물들. 원작에 등장했던 인물도 있기 때문인지 친근한 느낌마저도 드는데, 일단 잘 알아두면 손해보는 것은 없을 것이다.


리네카와
게임의 안내역을 담당하고 있는 캐릭터.


후네이
원작에 등장하는 캐릭터 중 한 명으로 그다지 중요할 것 없는 상대다.


도노야마
외형으로 보면 거칠어 보일지 모르지만 그의 성격은 유난히도 여성적이다. 주의!


우마하츠
예지능력이 뛰어난 캐릭터로서 많은 별을 가지고 있다


야마네
우수한 암기력을 가지고 있으나 블랙잭과 같이 예리한 판단력과 운을 요구하는 게임에는 약하다.



■ 제작사	상영사/ 빅 웨스트
■ 장르	슈팅
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

발키리 프로필과는 상관없는 발키리



마크로스 플러스 -GAME EDITION-

PlayStation

알만한 사람들은 모두 알고 모르는 사람은 고서를 뒤져서라도 알아야하는 인기절정(이었던…) 애니메이션「초시공요새 마크로스」. 그 마크로스 시리즈 중 최신작인「마크로스 플러스」가 5년이라는 세월을 비집고 이제서야 플스로 발매된다. 장르는 대전액션형 슈팅게임. 그대는 곧 '스페이스 간담 V'를 닮은(…) 가변형 공격전투기 발키리를 조작하여 전장을 비집고 다닐 수 있게된다. 마크로스라는 말을 듣고 발키리가 떠오르는 사람은 반드시 구입하고, 참치떼(まぐろs)가 떠오르는 사람은 추억원으로 향해라!!

TV판은 물론이고 극장판까지 제작되어 국내에도 많은 팬들을 보유하고 있는 마크로스 플러스. 애니메이션을 제작했던 오리지널 스탭들이 다시 뭉친 데다 총 감수, 시나리오, 무비 디렉터였던 '카와모리 쇼지'가 담당한다고 하니 분위기나 연출만큼은 믿을만할 것이다. 더군다나 BGM 등도 원작의 음악을 맡았던 '칸노 요코'의 음악이 사용된다고 하니, 그야말로 금상첨화라고 할 수 있는데…. 하지만 이것은 애니가 아닌 게임!! 그들은 과연 게임을 구상하는 것일까? 관련상품을 구상하는 것일까? 어쨌든 가장 기본이 되는 캐릭터들과 시스템에 대해 알아본 후에 왈가왈부하는 게 제작사에 대한 예의겠지?



◀ 응? 의외로 깔끔한 폴리곤

등장인물은 누구냐?

마크로스 플러스에서 조연보다 대사가 많은 캐릭터들을 소개한다. 이사무, 갈드, 뮨의 3인을 중심으로 일어나는 여러 가지 드라마틱한 스토리를 몸소 재현해 보시라.



뮨 판 론

'버추얼로이드 아이돌'인 샤론의 프로듀서. 이사무, 갈드와는 고등학교 때의 친구다.

◀ 샤론보다 오히려 마음에 드는 이유는?



갈드 고어 보먼

'YF-21'의 테스트 파일럿으로서 이사무와는 고등학교 때 절친한 친구사이였지만, 어떤 사건을 겪은 후 그에게 적의를 품게 된다.

◀ 성질 더럽게 생겼다



이사무 다이슨

우주군의 에이스 파일럿. 냉정하고 자유분방한 성격을 가지고 있다.

◀ 결과적으로 말해 남자는 싫다는 거다



샤론 애플

모든 남성들의 이상형으로 개발된(이상형이라… 후) '버추얼로이드 아이돌'. 아직까지 감성회로는 미완성인 상태다.

◀ 하지만 이런 여자도 싫다

발키리는 뭐냐?

발키리는 통합군에 채용된 가변전투기의 통칭으로 로봇형태로 변형된다. YF-19와 YF- 21 등 여러 타입이 제작되어 있다.

■ **YF- 21**

전파감지 시스템을 탑재하여 기민한 조작을 할 수 있게 제작된 기체. 통합군의 차기 주력전투기 후보이기도 하다.



▲ 옛 추억이 되살아난다

■ **YF-19**

초공간 볼트를 이용해 '단기항성도항(單機恒星渡航: 뭔가 어려운 말 같지만 그냥 워프)'이 가능해진 새로운 기종. YF-21과 함께 차기 주력전투기의 자리를 다투고 있다는데 …그냥 둘 다 쓰지 뭘 다투나, 쯧쯧.



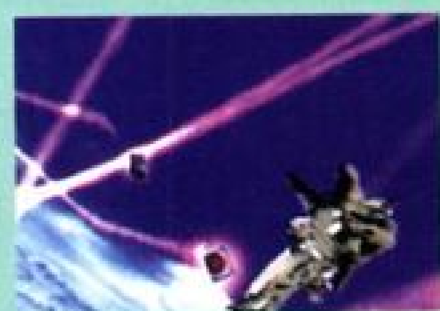
◀ 지금 성단돌파 중

시스템도 알려줘!

마크로스 플러스는 이색적인 복합장르가 판을 치는 현시점에 발맞춰 대전액션과 슈팅이 연결되어 있다. 간단하게 말해서 로봇형태의 상황에서는 액션모드로 전투를 하고, 전투기형태의 상황에서는 슈팅모드로 싸우게 되는 것이다. 따라서 이 하나의 시디를 구입하면 두 가지 장르의 맛을 모두 즐길 수 있다. 현재 밝혀진 게임 모드로는 스토리 모드와 프리플레이 모드, 이 두가지의 모드가 있다.

스토리 모드

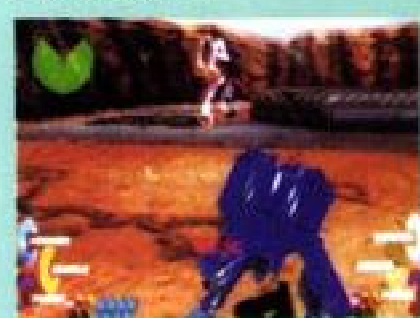
원작의 스토리를 완전 재현해서 만들어진 팬 서비스 차원의 스토리 모드, 여기서는 두 명의 주인공인 이사무와 갈드 양쪽의 스토리를 모두 즐겨볼 수 있는 멀티사이드 시스템을 채용하고 있다. 멀티 사이드 시스템이라면…「이브」시리즈의?



▶ 원작에서 탄알을 쓱싹 피하는 장면도 재현

프리플레이 모드

여러 가지 기체들을 2인 동시대전으로 즐겨볼 수 있는 프리플레이 모드. 플레이어는 발키리는 물론 마크로스에 등장했던 적 기체까지도 선택하는 것이 가능하다. 사도의 길을 걸으며 어둠을 찬양하는 그대에게는 둘도 없는 선물이 될 것이다.



◀ 적 기체로 발키리를 공격하는 엽기행위도 즐겨볼 수 있다



로봇대전의 노하우를 마시고 더욱 강해졌다

성령기 라이블레이드



■ 제작사	윙키 소프트
■ 장르	S·RPG
■ 발매일	3월 23일
■ 발매가	5,800엔

기대치가 증가해가고 있는 윙키 소프트의 오리지널 게임, 「성령기 라이블레이드」. 모두 알다시피 로봇대전에서의 짬밥과 매력적인 캐릭터, 몸에 좋다는 시스템은 죄다 섞어서 만든 시뮬레이션 RPG이다. 이젠 좋았던 그 시절의 그 캐릭터와 메카닉은 써먹을 수 없다. 그만큼 윙키만의 독특하고 새로운 형식의 게임성으로 승부를 걸어야 하는데. 자~ 과연 그들은 캐릭터, 메카닉, 게임성을 골고루 갖춘 대작을 만들어 낼 것인가? 이도 저도 아닌 작품으로 모두의 외면을 받을 것인가? 뚜껑은 3월 23일날 열리게된다. …물을 붓고 3분을 기다렸다면 말이다.

게임의 진행은 어드벤처 파트→시뮬레이션 파트→프라이베이트 파트의 3단계라는 것은 모두들 알고있는 사실이다. 그 중 프라이베이트에 관련된 정보와 신뢰도, 신캐릭터를 공유해보기로 하겠다. 과연, 함께 사는 세상을 만들어 가는 게임파워!!



◀ 미소녀와





▲ 미확인 비행물체가 공존하는 세계

새로운 파트너 2인

레오네 데빗쉬

아갈티아 인으로 밝고 건강이 넘치는 16살의 소녀. 가진 건 힘밖에 없다.



유미르 에알 크라시오

성령기 프로젝트에 기술 서포트로서 참가하고 있는 온화한 성격의 누님. 하지만 그 내면에는 유아틱한 모습도 있다고…. 어떤 모습을 보여줄지 상당히 기대가 된다.



프라이베이트 파트의 세부사항을 몰래 본다

화제가 풍부한 사람

위에선 몰래 본다고 했었지만 그냥 가르쳐주겠다. 그 첫 번째!!! '화제 시스템'. 말 그대로 '이야기 거리'로서 주인공이 게임을 진행하면서 입수한다고 전해진다. 풍부한 화제를 이용, 관련 캐릭터와 뜨뜻한 대화를 나누면서 호감도를 올리도록 열심히 노력하자. 참고로 파트너의 호감도에 따라 회피와 명중 등이 수정된다고 하니 더욱 열을 올리지 않을 수 없다.



▲ 모험은 5층으로 이루어져 있으며 각 캐릭터의 방으로 침투할 수 있다



▲ 특정 이벤트를 거쳐야 파트너가 되어준다구?

남자도 무시하지 말고

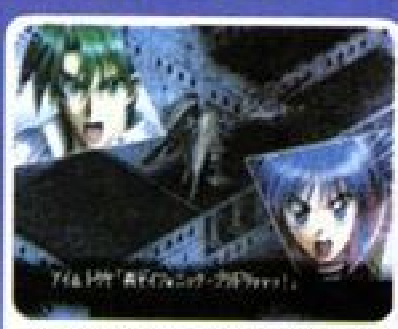
그 두 번째!!! 신뢰도가 게임에 미치는 영향. 당신은 무엇 때문에 이 모험을 타고 무엇 때문에 목숨을 걸고 적과 싸우겠는가? 정의를 지키기 위해? 삶의 의 파동 때문에? 아니면, 「댄싱 블레×드」와 착각, CD를 잘못 구입해서? 여러 가지 이유가 있겠지만 파트너가 마음에 들어서 어드벤처 파트나 프라이베이트 파트를 즐기는 것이 목적인 유저도 있을 것이다. 그런 유저들에게 비보. 캐릭터에게 설정되어있는 신뢰도가 낮다면 전투에서 NPC가 되어주지 않는다고 한다. 무슨 소리인고 하니, 남성캐릭터들을 무시하면 전투는 힘들어질 것이라는 뜻이다. 자, 어떻게 할까? 독불장군이 되어 어린양들과 친분을 계속 쌓을 것인가? 전투를 편하게 치르기 위해서 우정이라는 가면을 뒤집어 쓸 것인가? 「발×리」의 어리버리중년 故베드럭씨의 명대사가 생각난다. "남자라면 한 마리 늑대!". 그 말이 끝나기가 무섭게 사망하셨지만….



▲ 살기 위해 현실과 타협할 것인가?

그뿐 아니다. 필살기는 우려했던 대로다!!

저번에 모구라 대전처럼 합체기 따위 존재해서는 안 된다는 글이 나갔던 적이 있었다. 물론 합체기처럼 극단적인 뒤살技는 아니지만 파트너에 의해 필살기가 변화한다는 사실이 밝혀졌다. 느끼하지는 않으니 그나마 다행이랄까. …모두 윙키가 선사하는 선물에 기뻐… 하고있니?



▲ 아이와의 협동 필살기, 眞제이포닉 브래들러

변화하는 필살기

파트너	필살기
아이	진( )제이포닉 브래들러
카스미	레이 브링저드
세리카	엘디스의 날개
오렐리	노와르 디펑스
크루루	베르모스의 광뇌( )
메르비	아미니의 세례( )
레오네	백( )의 속죄( )
유미르	실버라이어의 성역( )

PlayStation

Coming Soon!!

음악게임



댄싱 스테이지 - Dreams Come True

■코나미 ■4월 ■4,980엔

섬나라 아케이드에서는 꾸준한 인기를 얻고있는 「댄싱 스테이지」. 물론 국내 아케이드계에서는 존재감이 없었지만 전작인 「댄싱 스테이지 - TKD」를 플스로 이식함으로서 약간은 알려진 게임이긴 하다. 그 후속타도 역시 현존가수의 곡을 이용했는데 그 정체는 타이틀에서부터 밝혀진 'Dreams Come True'. 일본음악에 관심있는 사람이라면 최소한 이름정도는 들어보았을 법한 유명밴드이다. 이번 작에서는 게임화면에 가사자막이 나온다는 것이 최대의 장점. 발판 밟으랴, 노래 부르랴, 힘들겠다.



비트매니아 APPEND 5th MIX

■코나미 ■미정 ■2,800엔

어펜드, 어펜드, 어펜드… 코나미 게임의 반은 어펜드로 메워지고 있는 듯하다. 이번에 등장하는 것은 비트매니아 시리즈의 최신작, 「비트매니아 어펜드 5」. 비트매니아 시리즈에 노트배열이 난해하게 조정된 어너더 곡이 있다는 것은 비트매니아 매니아(…)라면 모두 알고 있으리라. 이번 '5번째 짬뽕'에는 어너더 곡이 11가지 정도 숨겨져 있다고 하는데, 일단 곡선택시 어떤 버튼만을 눌러주면 어너더 곡이 등장한다는 것을 알려줄테니 남은 것은 기다리는 것 뿐.

시뮬레이션



맞선 커맨드

■에닉스 ■3월 23일 ■5,800엔

타이틀부터 뭔가 범상치 않음을 느끼게 해주는 괴게임이 비밀스럽게 발매된다. 이 게임에서는 다가오는 2010년에 사랑이라는 것을 찾아보기 힘들어진다고 예언하고 있다. '맞선 커맨드'란 세계에서 점차 모습을 감추고있는 사랑이 근절되지 않도록 결성된 단체라고 한다. 그들은 리스트에서 커플을 뽑은 후 데이트 세팅에서 프로포즈까지 모든 것을 지원해준다는데, 거참, 편리한 녀석들….



브리건다인 - 그랜드에디션

■이스리 스텝 ■3월 ■6,800엔

전작이 있었다고는 하지만 국내에서는 거의 그 존재가 알려지지 않은 시뮬레이션 게임. 게임의 기본적인 흐름은 편성페이즈에서 전술페이즈, 그리고 전투 맵의 순으로 게임이 진행된다. 이번에는 새로운 클래스도 등장하고 6인까지 플레이할 수 있는 데다 이벤트신도 강화되어 왠지 즐길만한 게임으로 탈바꿈한 것 같은데… 과연.

어드벤처



폐쇄병원(閉鎖病院)

■비짓 ■4월 20일 ■미정

노벨 계통의 게임제작이 특기인 비짓에서 폴리곤으로 비빈 하이퍼노벨이 제작중이다. 다이쇼 시대의 커다란 병원을 무대로 한 어드벤처형식의 게임으로 플레이어는 신임약제사가 되어 병원 내에서 일어나는 여러 가지 사건들을 해결해나간다. 표시된 문장을 읽으며 상태에 따라 나타나는 선택기에 의해 상황이 크게 변화해 가는 것이 이런 게임들의 특징이다.

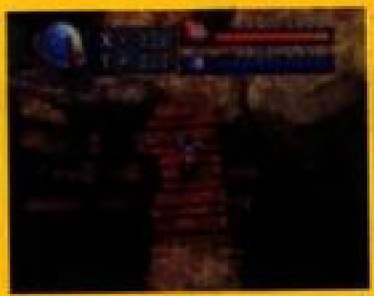


마리오넷 컴퍼니 Chu(2)

■마이크로 캐빈 ■5월 ■미정

'마리오넷'이라는 소녀형 안드로이드를 육성하는 어드벤처게임 「마리오넷 컴퍼니」. 그 속편이 DC와 동시에 발매된다는 사실이 밝혀졌다. 전작에서는 마리오넷을 인간에 가깝게 교육시킨다는 것이 주목적이었다. 하지만 속편에서는 전작에서 10년 후의 시대를 다루고 있으며 주무대도 학교로 변화되어 미소녀팬들을 더욱 흥분시킬 것으로 보인다. 자세한 사항은 DC신작라인을 참고하길….

기타



모래의 엠블레이스 - 에딘 마을의 네이블

■아이디어 팩토리 ■6월 ■5,800엔

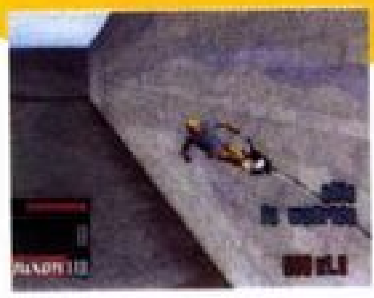
색다른 세계 '네버랜드'를 종횡무진, 두근두근, 살떨리게, 사랑과 우정과 희망의 여행을 즐기는 아가씨. 그녀는 '네이블'이라고 이름을 밝혔다. 그리고 그녀가 주인공으로 등장하는 높은 자유도의 RPG가 바로 「모래의 엠블레이스」다. 그녀의 말에 의하면 할머니의 유언 때문에 새로운 세계를 알기 위해 에딘 마을에서 출발했단다. 그런 그녀를 기다리고 있던 것은 살벌한 몬스터와 재수없는 던전, 매력적인 남성과의 로맨스였다고. 왠지 여성유저를 위한 게임인 듯 느껴지기도….



타이니 바레트

■SCEI ■4월 ■5,800엔

호기심 왕성한 소년 호린의 모험을 그린 액션게임 「타이니 바레트」. 이 게임에는 배틀이 있고, 액션이 있고, 수수께끼도 있고, 뭐, 있을 건 모두 다 있다고 한다. 그의 무기는 파칭코 총알(구슬?). 그 총알은 계속 파워업되고, 덤으로 보스전도 있고… 결국 그런저런 액션하나 나왔다는 거다.



슬래셔(SLASHER) SK8

■웹 시스템 ■3월 ■4,800엔

이미 「쿨 보더스」시리즈로 유명한 웹 시스템에서 기본부터 세밀하게 재현된 스케이트보드 게임이 발매된다. 스케이트보드로 도시를 질주하는 게임이 없어서 슬퍼하던 그대를 위한 것이란 말이다. 이 게임은 미국의 유명한 스케이트보드 전문지인 '슬래셔 매거진'의 전면협조를 받아 보드에 관련된 부분을 완벽하게 재현해내고 있다. 뿐만 아니라 보드킷과 보드웨어, 보드슈즈 업체의 협찬을 받아, 좋아하는 브랜드 상품으로 자신만의 캐릭터를 육성하는 것도 가능하다고 하니 그 리얼함에는 따라올 게임이 없을 듯.

어드벤처 PS2



꽃과 태양과 비와

■아스키 ■미정 ■미정

이야기의 무대는 남국의 정취가 물씬 풍기는 로스파스 섬. 주인공은 섬에 도착한 뒤 괴상한 봉제인형을 손에 넣는다. 인형을 손에 들고 룰루랄라 거리며 섬의 여기저기를 떠돌던 중, 이 땅에 숨겨져 있는 수수께끼에 한 걸음씩 다가가고 있었다. 표면적으로는 평화로운 공기가 감도는 섬이었지만 사실 그 뒤에서는 상상을 초월한 음모가 감춰져 있던 것이다. 과연…. 뒷 이야기를 알고싶으면 플스2를….

스포츠 PS2

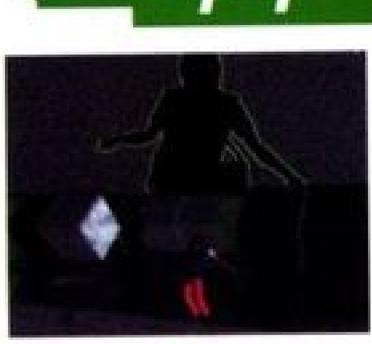


실황 파워풀 프로야구 7(가칭)

■코나미 ■봄 ■미정

둥글둥글한 것이 공도 잘 친다. 게다가 잘 던지기도 한다. 말이 필요없는 「실황야구」가 플스2로도 발매된다는 것이 밝혀졌다. N64의 실황을 만든 '다이아몬드 헤드'팀이 차세대기 플스2로 만드는 만큼 무언가 다른 것을 보여줄 것이다. 하지만… N64와 플스2의 성능차이를 확실하게 보여주지 못한다면 제작진들은 욕을 먹을텐데 과연 플스2의 어떤 성능을 최대한 이용할 것인가. 하긴 실황팬들은 똑같더라도 구하겠지만….

기타 PS2



I.Q 리믹스 +

■SCEI ■3월 ■5,800엔

섬나라에서는 간단하면서도 심도깊은 게임성으로 인기를 끈 퍼즐게임, 「I.Q」가 플스2에서도 어김없이 등장한다. 하지만 국내 유저들에게는 거의 인지도가 없는 작품이라는 것이 문제. 덤으로 대중적이지 못한 국내에선 판매량이 굉장히 위험한 게임이다. 의문점은 어째서 이게 플스2로 나와야 하는지? 그들은 괜히 전작과 비교시켜, 과시하고 싶었던 것일까?

액션 리플레이 코드

베이그랜트 스토리

● HP 줄지 않음 & 적 일격사
D0087E8A 1040
80087E8A 1680
D0087E8E 0083
80087E8E 0080

● MP 줄지 않음
D008602A 00E9
8008602A 00E0

● 각 부위 데미지 받지 않음
D0087EC2 0083
80087EC2 0080

● 무기의 DP 줄지 않음
D0080A3E 0067
80080A3E 0060

● 방어구의 DP 줄지 않음
D0080ACA 0064
80080ACA 0060

● 플레이 시간 0
D004267E 0062
80042682 ACA0

● 세이브 횟수 0
80060030 0000
80060032 0000
80060034 0000

● 어디서라도 세이브 가능
301FA317 0000

● HP최대
8011F25A 03E7

● MP최대
8011F25E 03E7

● 오른팔 최대
8011F5DA 7FFF

● 왼팔 최대
8011F686 7FFF

● 머리 최대
8011F792 7FFF

● 몸 최대
8011F86E 7FFF

● 다리 최대
8011F94A 7FFF

● INT 최대
8011F266 03E7
8011F268 03E7

● AGILITY 최대
8011F26A 03E7
8011F26C 03E7

● PP 최대
8011F38C 03E7
8011F38E 03E7

● STR 최대
8011F394 03E7
8011F396 03E7

● RANGE 최대
3011F3A0 00FF

● 종족변환 HUMAN
3011F3A4 0064

● 종족변환 BEAST
3011F3A6 0064

● 종족변환 UNDEAD
3011F3A8 0064

● 종족변환 PHANTOM
3011F3AA 0064

● 종족변환 DRAGON
3011F3AC 0064

● 종족변환 EVIL
3011F3AE 0064

● 속성변환 PHYSICS
3011F3C4 0064

● 속성변환 AIR
3011F3C6 0064

● 속성변환 FIRE
3011F3C8 0064

● 속성변환 EARTH
3011F3CA 0064

● 속성변환 WATER
3011F3CC 0064

● 속성변환 LIGHT
3011F3CE 0064

● 속성변환 DARKNESS
3011F3D0 0064

● 배틀 능력 기억
D0070A48 0001
80070A48 7FFF
※ 능력을 성공시킴

● 브레이크 아츠 기억
D0085E24 0001
80085E24 7FFF
※ 적을 쓰러트림

● 이동 속도변경
E005E1B8 0040
3011F273 00XX
E005E1B8 0000
3011F273 0012

● 다단점프 가능
D00A5074 0005
800A5076 1042

JET로 GO

● 바람 불지 않음
8005B690 0000
8005B692 2402

● 평가 100점
8009E9E4 0064
8009E9E6 2404

팝픈뮤직 3

● 1P 게이지 최대
800D2E7C 0270

● 1P 콤보 최대
800D2EAC 03E7

● 그레이트 설정
800D2E88 0XXX

● 굿 설정
800D2E8A 0XXX

● 배드 설정
800D2E8E 0XXX

● COMBO 설정
800D2EAC 0XXX

● 전곡 출현 코드
800C5648 FFFF
800C564A FFFF
800C564C FFFF
800C564E FFFF
또는
800C5648 FFFF
800C564A 7FFF

레스큐 샷 부비보

● 생명 최대
80040E78 0003

● GLASS BALL 최대
800332C0 0063

● 1P 폭탄 무제한
D0032C70 0001
80050E2C 6301
※ SELECT 버튼누름

● 2P 폭탄 무제한
D0032C90 0001
80050E3C 6301
※ SELECT 버튼누름

● 1P 고득점 스타트
D00332AC 0000
800332AC E0FF
D00332AE 0000
800332AE 06F5

● 2P 고득점 스타트
D00332B0 0000
800332B0 E0FF
D00332B2 0000
800332B2 06F5

● 파워 무제한
8014726C 0006

CHASE THE EXPRESS

● 기동코드
D00EA6DE 1040
800EA6DE 1000
또는
D00EAE1A 1040
800EAE1A 1000

● 무적
80010402 1000

● 체력 감소 없음
D0064958 0003
80064958 0001

● 탄수 감소 없음
D007D22 24C6
800720 0000
또는
80080002 00000
3001045C 00FF

● 핸드 그레네이드 감소없음
D008CE06 2484
8008CE04 0000

● 폭탄 감소 없음
D008CE06 2463
8008CE04 0000

● 구명책 감소 없음
D01052AA 2484
801052A8 0000

● 적 일격사
D00A07FC 0009
800A07FC 0001

● 헬리콥터 기관총 감소없음
D00E712A 2442
800E128 0000

목장이야기

● 소지금 최대
80071DE4 967F
80071DE6 0098

● 말 레이스의 메달 최대
80071DE8 869F
80071DEA 0001

● 자재 최대
800710C4 03E7

● 물건소지 8개
30071DA6 0002

● 개 호감도 최대
30075D06 00FF

● 말 호감도 최대
30075DF2 00FF

● 마을사람 호감도 최대
D00C2E06 1040
800C2E04 0001
※ 하룻밤 쉬침

● 코로보쿨 호감도 최대
D0114346 1440
80114344 0001
※ 하룻밤 쉬침

● 닭 호감도 최대
D00E4AE6 2442
800E4AE4 00FF
D00E4AE6 2442
800E4AE6 2402
※ 하룻밤 쉬침

● 소 호감도 최대
D00E1042 2442
800E1040 00FF
D00E1042 2442
800E1042 2402
※ 하룻밤 쉬침

● 양 호감도 최대
D00E2E0A 2442
800E2E08 00FF
D00E2E0A 2442
800E2E0A 2402
※ 하룻밤 쉬침

● 목장의 총 출하 최대
B0150002 0000
80071550 03E7

● 당일의 출하, 수입 최대
80071584 967F
80071586 0098

● 당일의 수지, 수입 최대
80071588 967F
8007158A 0098

● 당일의 수지, 지출 0
8007158C 0000
8007158E 0000

● 연도 변경
80071080 00XX
※ XX=00(0년)~62(99년)

● 계절 변경
80071082 00XX
※ XX=00(봄), 01(여름), 02(가을), 03(겨울)

● 날짜 변경
80071084 00XX
※ XX=00(1일)~1D(30일)

PLAYSTATION ACTION REPLAY CODE

포포로크로이스 이야기 2

● 돈 최대
8011 4BE8 967F
8011 4BEA 0098

● 레벨 최대
D0042B9C 0004
80042B9C 0001
※3, 4회 정도 전투

● MP 줄지 않음
D004751A 0050
8004751A 0040

● 특기 레벨 최대
D0043BD2 3042
80043BD2 3442
※전투 중 특기 사용

● 대시 중 적 만나지 않음
D0114602 0002
800E83BA 0027

● 가동코드
D00B2612 1040
800B2612 1000
또는
D00B2D4E 1040
800B2D4E 1000

● 돈 최대
80114BE8 967F
80114BEA 0098

● 적 일격 사
D0047328 0018
8004732A AC00

● 피에트로 공격력
300D151E 00X0
300D151F 00XX

● 피에트로 집중력
300D1522 00XX
300D1522 00XX

● 피에트로 운
300D1524 00XX
300D1525 000X

● 피에트로 경험치
300D1538 00XX
300D1539 00XX
300D153A 00XX

카오스 브레이크

● 미츠키 체력 최대
800E73DE 012C
800E73E0 012C

● 릭크 체력 최대
800E73DE 015C
800E73E0 015C

● 에너지 최대
800E7404 FFFF

● 탄환 수 무한
800E7408 1383
800E740A 7FFF

● 데이터 디스크
300ED90C 00FF

데드 오어 얼라이브

● 1P 몸의 크기 변경
300F87A9 00XX

● 2P 몸의 크기 변경
300F87AD 00XX
※ XX= 기본: 10
작게: 06
크게: 20

● 1P 방향 고정
80093854 XXXX

● 2P 방향 고정
800938AC XXXX

● 1P 시선 고정(상하)
800F8928 XXXX

● 2P 시선 고정(상하)
800F892C XXXX
※기본= 800F8928 0F3E
조정= 0000~ 0FFF

● 1P 시선 고정(좌우)
800F892A XXXX

● 2P 시선 고정(좌우)
800F892E XXXX
※기본=
800F892A 02B6
조정= 0000~ 0FFF

● 1P 스커트 없애기
300F5929 0016

● 2P 스커트 없애기
300F611D 0016

● 스커트 고정
300FD8B0 000F

● 1P 상승기류
800F5944 0000
800F5948 0000

● 2P 상승기류
800F6138 0000
800F613C 0000

● 1P 스커트 위치 변경
300F592A 00XX

● 1P 스커트 위치 변경
300F611E 00XX
※ XX= 00~12

● 스테이지 고정
3009045A 000X
※ X= 0: 책
1: 하야부사
2: 레이 팡
3: 잔 리
4: 겐 푸
5: 티나
6: 베이먼
7: 바스
8: 카스미
9: 아야네
A: 라이도우
B: ???
C: 이후 카스미
※ VS모드 전용

● 바스트로 시점고정
800F0EB4 0060
800F0EB6 0000

카드캡터 사쿠라 - 크로우 카드 매직

● 체력
800FF51C 0401

● 기술 무한
800FF588 0000

● 봉인 완료
D002D954 0002
8002D954 0001
※ 애니리도 없앰

● 보너스 & 갤러리
800CD0E8 FFFF
300CD0EA 00FF

기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보-

● 자금최대
801ED174 967F
801ED176 0098

● 자원최대
801ED178 967F
801ED17A 0098

● 자금감소 없음
D0079FD2 0043
80079FD2 0040
D007FFEE 0062
8007FFEE 0060
D00864E6 0062
800864E6 0060
D00D44DE 0063
800D44DE 0040

● 적의 자금, 자원 0
801ED184 0000
801ED186 0000
801ED188 0000
801ED18A 0000

● 첩보부 능력 최대
D007FFA4 0003
8007FFA4 0001
또는
D007FFA6 1440
8007FFA4 0001
※ 예산투입

● 우호도
D0078EA8 FFF1
80078EA8 0000

● 전투중 무한이동
D0068682 A0A2
80068682 A0A0

● 물자감소 없음
D0068 6C6 A4A3
80068 6C6 2000
D006D2A2 A602
8006D2A2 2000

● 턴 수
301ED14E 00XX

● 세력 변경
301ED155 00XX
※X= 00: 연방군
01: 지온
02: 티탄즈
04: 정통지온
05: 신생지온
06: 네오지온
07: 에우고
08: 엑시즈
09: 델라즈 프리트

● 기초기술
301ED156 00XX

● MS기술
301ED157 00XX

● MA기술
301ED158 00XX

● 재생기술
301ED159 00XX

● 기초연구예산
301ED15A 00XX

● MS연구예산
301ED15B 00XX

● 신병기 개발
301ED15D 00XX

● 사이드 6 외교
301ED165 00XX

● 달 외교
301ED166 00XX

● 목성 선단 외교
301ED167 00XX

● 군수 산업 외교
301ED168 00XX

● 적 군수산업 외교
301ED169 00XX

● 1턴으로 개발
D00C34D6 1440
800C34D6 1400
또는
D00D44F0 536F
800D44E6 A258

● 1턴으로 생산
D009F026 A043
8009F026 A040
또는
D009F028 0043
8009F026 A058

● 1턴으로 이동
D00A122A AC45
800A122A AC40

● 국지전 턴 제한설정
D0073F80 0005
80073F80 00xx

● 1턴으로 물자 모두 회복
D00B2886 A622
800B2886 A624

● 1회로 외교상태 최대
D007837E 1440
8007837C 0001

● 턴 경과시 첩보부 능력 감소없음
D00C1C8E 2482
800C1C8C 0000

● 외교의 우호도 줄지 않음
D0077C1E 2442
80077C1C 0000
D0077E9A 2442
80077E98 0000
D0078EAA 2442
80078EA8 0000
D007916A 2442
80079168 0000
D00C1CAA 2462
800C1CA8 0000

● 피로 증가하지 않음
D0071DFC 0008
80071DFC 0000

● 물자 줄지 않음
D00B653A 0048
800B653A 0040
D006D2A2 A602
8006D2A2 A604

● 모든 무기 생산가능
D009F17A 1462
8009F17A 1400
D009F2F6 1462
8009F2F6 1400
D00BFFB2 1040
800BFFB2 1400

● 모든 병기 생산가능
D009F170 7B8A
8009F172 A078
D009F170 7B8A
8009F178 0001

● 메카닉 도감 전부
B0930002
00000000
801FD2D6 0101

● 캐릭터 도감 전부
B04D0002
00000000
801FD3FC 0101
301FD496 0001

● 무비 리플레이 전부
B0160002
00000000
801FD2A8 0101
301FD2D4 0001

유희왕 진 듀얼몬스터즈

● 주인공 라이프 무한
800E9EE4 1F40

● 상대 라이프 0
800E9F04 0000

● 스타칩 99 99장
801D07E0 423F
801D07E2 000F

● 전 카드 소지
301D0250 00XX
301D0622 00XX
※ 이하 +1h씩
또는
5000FF01 0000
301D0250 00XX
5000FF01 0000
301D034F 00XX
50000401 0000
301D044E 00XX
※ XX= 최대 63

● 전투 턴 수
801D5680 00XX
※ XX= 28까지

공부하고 삽시다

액플카드 200% 활용

액션 리플레이카드(이하 액플카드), 이제 말 안 해도 알아서 쓰실 수 있을 정도로 잘 알고 계시겠죠? 게임 치트에, 락 풀고 거기다 동영상이나 음악까지 마음대로 뽑아서 보고 들을 수 있는 액플카드야 플레이스테이션(이하 PS)를 가지고 있는 유저들에게는 이제 필수품이 되어버렸습니다. 하지만, 여러분의 액플카드 활용도는 얼마나 됩니까?

글: 이우석 기자

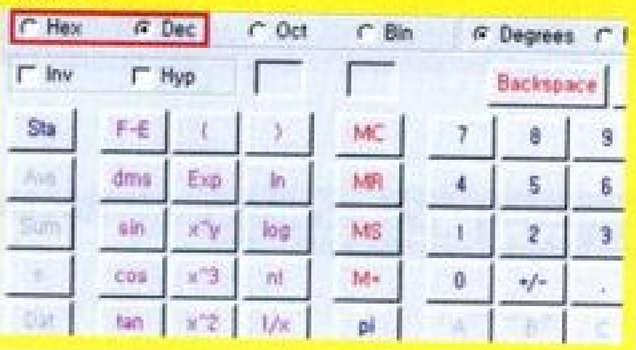
이제는 내가 코드를 만든다!

현재 사용하고 있는 거의 모든 액플은 「사에라」일 겁니다. 현재 0.35 버전까지 나와있는 사에라는 상대적으로 싼 가격에 많은 기능을 보유하고 있어서, 순식간에 플레이스테이션 액플 시장을 장악해버렸죠. 그런데…사에라의 많은 기능 중 여러분들은 어느 정도까지 사용하고 계십니까? 고속 부팅 기능 정도는 사에라의 기능 중 가장 초보적인 것에 불과합니다. 오히려 코드의 제작에 있어서 뛰어난 기능을 가지는 것이 사에라의 특징이라고 할 수 있습니다. 자, 사에라에서 특징적으로 사용할 수 있는 코드들에는 어떤 것이 있는지 봅시다.

16진수 계산법 – 이후의 강의에서 필수입니다!

일반적으로 우리가 사용하는 10진법의 경우 숫자는 1, 2, 3, 4 ~9까지 올라간 다음에 단위가 바뀌어서 10이 됩니다. 하지만 16진법의 경우는 1, 2, 3, 4 ~9까지 올라간 다음에 단위가 바뀌어서 두 자리로 올라가는 것이 아니라, 9에서 A, B, C, D, E, F를 거쳐야만 두 자리 숫자인 10이 되는 것이죠. 10진법과 16진법의 차이는 몇 개의 숫자가 하나의 단위를 이루느냐의 문제라고 할 수 있습니다. 예를 들어서 10진법에서 12라고 하면 16진법에서는 C가 되는 것이고, 10진법에서의 16은 16진법에서 10이 되는 것이겠죠.

이러한 16진수의 계산은 조금만 요령을 알면 그렇게 어렵지 않습니다. 특히 컴퓨터를 쓰고 계신 분들은 윈도우의 기본메뉴에 있는 계산기에서 간단하게 16진수를 계산하실 수 있습니다. 보기(V)메뉴로 들어가셔서 공학용(S)로 설정하신 다음에 숫자를 써 넣어보죠. 그 다음은 왼쪽 위에 있는 Dec과 Hex라는 두 개의 항목을 보실 수 있는데요. Dec를 선택하면 10진수, Hex를 선택하시면 16진수를 볼 수 있습니다.



긴 코드는 싫어!

사에라에서 가장 유용하게 쓰이는 코드는 뭐니뭐니 해도 B코드입니다. 일정한 법칙을 가지고 배열되는 숫자들을 하나나 두 개의 코드로 줄여주는 B코드는 작성 방법도 간단한데다가 익숙해지면 여러 곳에서 사용할 수 있거든요. B코드는 기본적으로 「Bxxxyyyy zzzzzzzz」의 형태로 만들어집니다. 간단히 코드 하나를 예로 들어서 실습해보죠.

B코드 제작법

80000002 0001
80000004 0002
80000006 0003

↑ 주소 ↑ 데이터

(액플코드의 앞 8자리는 주소, 뒤 4자리는 데이터 부분)

어떤 게임에 이런 코드가 있다고 합시다. 그런데 이 코드들 사이에는 규칙이 있죠? 주소 부분은 +2, 데이터 부분은 +1입니다. 그리고 전체 코드는 세 개구요. 결국 맨 처음의 코드를 정의해 준 다음에 주소 부분과 데이터 부분의 숫자가 어떻게 증가하는지, 그리고 모두 몇 번이나 그 계산을 반복해야 하는지 정의해준다면 간단한 코드로 바꿀 수 있겠죠?

일단 위에서 얘기한 Bxxxyyyy zzzzzzzz를 생각해 봅시다. 코드의 xxx 부분에는 모두 몇 개의 코드가 쓰였는지를 써 줍니다. 위와 같은 경우, 세 개의 코드가 쓰였으므로 003을 써 주면 되겠죠. 그 다음의 yyyy 부분에는 주소의 가산 폭을 써 줍니다. 위의 코드에서는 +2로 주소가 가산되고 있으므로, 0002를 써 주면 되겠죠. 그 다음에는 zzzzzzzz, 여기에는 데이터가 어떻게 가산되고 있는지를 써 주면 됩니다. 위에서는 데이터가 +1이니, 0000001을 써 주면 됩니다.

자, 이제 완성된 데이터를 봅시다. B0030002 0000001로 일단 B코드는 완성되었습니다. 그 다음에 필요한 것은 첫 코드를 정의해주는 것 뿐. 첫 코드는 위의 코드에서 첫째 줄에 있는 코드를 사용해주면 됩니다. 결국 완성판은

B0030002 00000001
80000002 0001

이 되겠죠.

이 코드가 어떤 때 쓰이느냐구요? 예를 들어보죠. 일반적인 게임들에서 아이템들은 대부분 하나나 두 개의 데이터 증가 값을 가지면서 일정하게 증가합니다. 사에라가 나오기 전 옛날 게임들의 아이템 코드 등을 보면 몇백 줄씩 되는 경우도 있고, 컴링크가 없는 다음에야 이 코드들을 모두 입력한다는 것은 불가능에 가깝습니다. 이런 때 이 코드들을 B코드로 바꿔주면, 몇백 줄이나 되는 코드들일지라도 단 두 줄에 압축하는 것이 가능합니다.

단, B코드에도 문제점은 있습니다. 분명히 번지를 차지하고 있기는 하지만 제작 과정 등에서 사라진 아이템 등이 있는 경우도 있거든요. 이 경우에 아이템을 잘못 사용하면 다운이 된다든지 하는 경우도 있습니다. 보지 못한 아이템 등이 나올 때에는 반드시 세이브를 하고 사용하는 습관을 기르는 것이 좋을 듯 합니다. 또한 B코드의 경우는 대단히 많은 양의 데이터를 조작하게 되는 것이 일반적입니다. 그렇기 때문에 너무 많은 데이터를 사용하게 되는 경우는 게임이 다운된다거나 하는 일이 있습니다. 가능하면 적당한 정도에서 작성하고 사용하는 편이 좋습니다.

넌 너무 헤퍼!

액플코드란 기본적으로 제대로 만들어져있는 게임의 데이터 구조에 인위적으로 변경을 가하는 것입니다. 게다가 소니에서 공식적으로 지원하는 주변기기가 아니기 때문에 버그가 어느 정도 있습니다(대표적인 버그로는 아날로그 패드 모드에서 사에라가 다운되는 것을 들 수 있습니다). 특히 요즈음은 코드 입력 시에 일정한 버그가 있는 게임들이 늘어나고 있는 상황이기 때문에 적절한 시기에 코드를 켜고 끄는 작업이 필요합니다. 또한 개인적인 취향에 따라서 코드를 켜거나 끄는 경우도 있고 하니, 키 입력으로 코드를 켜고 끄는 방법을 알아둔다면 여기 저기서 유용하게 쓸 수 있을겁니다.

조건부 코드 만들기

조건부 코드는 D코드라고 부르겠습니다. 이 D코드는 아래와 같이 이루어집니다.

D0mmmmmm nnnn

mmmmmm의 주소가 nnnn이면 다음 줄에 오는 코드를 실행하는 코드입니다. 예를 들어서, 아래의 코드와 같은 경우는 어떻게 될지 생각해보죠.

D0000104 0002
80000002 FFFF

이 코드의 경우는 000104가 0002로 될 경우 아래 행을 실행하라는 코드입니다. 대부분 이러한 mmmmmm값들은 아마추어들이 찾기

는 힘들고 코드 제작자들이 찾아내는 것이 일반적이죠. 그리고 여기까지는 대부분의 액플코드에서 많이 볼 수 있는 부분이구요(네모 버튼과 R2를 함께 누르면 경험치 최대…라는 식의 코드들 말입니다). 그런데…

80000002 FFFF
80000004 FFFF

위와 같은 코드를 D0000104 0002라는 코드로 활성화한다고 생각해 봅시다. D코드는 아래에 있는 단 하나의 코드에만 영향을 끼치기 때문에 위 코드를 조건부 코드로 만든다면

D0000104 0104
80000002 FFFF
D0000104 0104
80000004 FFFF

로, 조건부 D코드를 반복해서 사용해야 합니다. 이 정도야 그냥 넘어갈 수 있다고는 하지만, 조건부로 활성 시켜야 하는 코드가 10줄 정도라면 어떻게 해야할까요…인생이 비참해지고 얼굴에 께만 줄 내려오기 전에 E코드를 사용해 보세요. 위의 코드를 일단 E코드로 바꾸어 보겠습니다.

E0000104 01040002
80000002 FFFF
80000004 FFFF

E코드의 경우는 제작 방법이 아주 간단합니다. 같은 D코드가 반복되는 경우에 사용할 수 있는 코드인데요, 앞의 D만 E로 바꾸어준 다음에 아래의 몇 행까지 활성화되는지를 데이터 부분의 마지막 네 자리에 입력해주면 됩니다. 기본적으로는 D코드의 버전업 판이라고 볼 수가 있습니다.

전문적인 내용을 더 많이 다루고 싶었지만, 일단은 이 정도로 끝내는 것이 좋을 듯 합니다. 지면의 문제도 있는데다가 들어갈수록 내용이 더 어려워지거든요. 관심있는 분들은 각 통신망 등에서 자료를 찾아보시는 것이 좋을 듯 합니다. 그리고 액플코드 제작법에 도움을 주신 이주영님(나우누리 ID gaipul)께 이 자리를 빌어서 진심으로 감사드립니다.

코드입력 기능이 다는 아닙니다

사에라에는 액플 이외에도 많은 기능들이 있습니다. 그 기능 중에서 몇 가지만 짚고 넘어가 보도록 하죠.

■ 빠른 부팅

일반적으로 액플을 사용하는 유저들은 빠른 부팅 기능을 이용하는 일이 많습니다. 하지만 가끔은 플레이스테이션 자체의 메모리 관리 화면으로 넘어가야 하는 경우도 있고, 액플을 가동하지 않고 게임기를 사용해야 하는 경우도 있습니다. 그런데 액플의 특성 상 액플의 전원을 끄더라도 바로 빠른 부팅이 되어 버립니다. 이 경우에는 메뉴 맨 아래의 컨피그 메뉴에서 「PAR 전원 OFF시의 기동」부분을 「본체 BIOS」로 맞춰주시면 됩니다(일반적으로는 「고속 기동」으로 맞춰져 있거든요).

■ 프레임버퍼

플레이스테이션 내부에는 프레임버퍼라는 조그마한 램이 있습니다. 이 곳의 용도는 무엇인고 하니, 재부팅 되기 전의 가장 마지막 화면을 담아놓는 기능을 합니다. 이를 이용해서 간단한 캡처 작업이 가능합니다. 플레이스테이션을 TV카드에 연결해 놓은 경우라면, 원하는 장면이 나왔을 때 리셋 버튼을 누르고 프레임버퍼 표시 메뉴로 갑니다. 그러면 프레임버퍼 내에 들어있는 화면을 볼 수 있습니다. 또한 화면 크기나 화면 데이터에 대한 표시는 네 개의 L, R 버튼을 사용해서 보거나 없앨 수 있는 것도 장점이죠.

짧은 글을 마치며

액플카드는 사용하기에 따라서 플레이스테이션 최고의 주변기기가 될 수도 있습니다. 제작자가 만들어 놓은 게임을 즐기는 데에서 그치는 것이 아니라 자기의 취향이나 실력에 맞게 새로운 게임을 즐길 수 있다는 것 자체가 커다란 메리트이니까요. 오늘부터 액플카드를 가지고 장난쳐보는 것이 어떨는지요?

몇 가지 엽기코드 소개

따분한 강의였습니까? 뭔가 깨는 걸 원하십니까? 엽기적인 코드들을 원하시는지요…예, 좋습니다. 우리 한 번 엽기적으로 놀면서 이 코너를 마칩시다.

천주 인개선

모든 캐릭터를 주인공으로

800CD514 0000
800CD71C 0000
800CD924 0000
800CDB2C 0000
800CDD34 0000
800CDF3C 0000
800CE144 0000
800CE34C 0000
800CE554 0000



그란트리스모

셀렉트로 모든 차가 날아다님

80066620 1021
80066622 0043
D00B34F6 0001
80066622 2442



G 다라이어스

보스의 빔이 무지하게 커짐

800DC46C A800
800DC470 8000
800DC474 8000



데드 오어 얼라이브

신체 일부분 확대

800F0EB4 0050
800F0EB6 0000



제로디바이드 2

사이킥포스 기분으로!

1P 8006C994 0000
2P 8006D5FC 0000



비트매니아

BAD나 POOR로 메터가 바닥 8004F1A2 0000

GOOD이나 GREAT로 메터가 최고 8004F018 0000



生物災害 照鑑文(생물재해 조감문)



※주의 1: 게임파워에 실제로 위의 파일은 존재하지 않습니다.

※주의 2: 위의 내용은 특정인물의 과거와는 아무런 상관도 많습니다.

글: 수기專門筆者, 防塵

언제였던가…그래그래. 내가 처음 「바이오 하자드(이하 바하)」를 만난 건 식목일 날 밤이었어. 그 당시에는 모두들 「철권 2」만 하고 있어서 당시에는 아무도 신경쓰지 않는 게임이었어. 오락실에서 다들 너무 진득하게 해서인지 바하가 뜰 때가 되었던 것인지, 한 달하고도 반이 지나자 바하가 갑자기 인기가 좋아지기 시작하더라구. 쳇! 난 그 때 다 깨고 바꿨단 말야! 어쨌든 바하는 떴어. 그리고 새천년이 시작한지 얼마 되지도 않아서 시리즈가 두 개나 나왔어. 바하 팬으로서 얼마나 기쁜지 몰라….

게임파워 파일일람 - 어느 필자의 수기 중에서

풍진세상 이겨내 고…

온 가족을 등진 者, 惡靈古宅※1



▲ PS판 「스트리트 파이터 제로」. 바이오 하자드의 체험판 무비※2를 담고있다

플레이스테이션을 발매한 소니社는 모두가 알고 있듯이 '온 가족이 즐기는 PS'라는 슬로건 아래, 18추 및 18금 등급의 게임의 발매를 철저하게 억제하여 왔고 그 시스템은 지금에 와서도 변함없이 이어지고 있다. 하지만 96년 3월 22일, 'SLPS 222번'의 묘한 넘버를 달고 나온 게임이 있었으니 그것이 바로 바하. 바하의 게임성은 소니의 건전 정책에 정면으로 대항하는 성질의 것이었다. 삿건 한 방에 목이 날아가 버리는 좀비, 헌터에 의해 한방으로 떠여지는 플레이어의 목, 쓰러진 주인공의 사체를 뜯어먹는 게임오버 화면에서 좀비들의 모습, 허리가 끊어져 죽는 웨스커 등등…. 하지만 소니는 이때 무슨 생각을 했는지(결과적으로 바이오 하자드는 굉장한 히트상품이 되었지만) 발매를 허락해 주었다. "이 게임에는 폭력적이고 그로테스크한 장면이 포함되어 있습니다."라는 빨간 경고문을 붙여서(이 사건으로 "특정사에게만 우대를 해준다." 라며 상당한 비난을 받은 소니였다. 결국, 이후에도 「문 라이트 신드롬」, 「각명관」시리즈 등등의 엽기적인 작품들을 낳기에 이른다).



▲ 바이오 하자드의 발매덕분에 유저들에게 묘한 기대감을 준 플스판 「TO HEART」



▲ 「건 서바이버」부터 추가된 새로운 경고메시지

같은 달에 출시된 철권 2의 인지도에 밀려서 발매후 한달 정도의 잠복기를 거치기는 했지만, 결국 바이오 하자드는 컴퓨의 새로운 주력 타이틀이 되는데 성공했고, 이후 시리즈는 계속해서 밀리언셀러를 기록해내고 만다.

길게도 나와서 스토리가 헷갈리는物, REGIDENT EVIL※3

설명을 돕기 위하여 시간 순서대로 1의 배경이 되는 '서양저택 사건'에서부터 가장 최근이 되는 베로니카와 건 서바이버까지의 시나리오를 간단한 설명을 곁들인 차트로 풀어보는 시간을 가질테니 감사한 마음으로 보도록 하자. 감사하기 싫으면 "재수없는 녀석!" 이라며 비난하며 감상하는 것도 좋은 마음가짐이 될 것이다.

5월 11일: 라쿤시티 교외의 저택(스펜서※4 소유)에서 바이오 하자드가 발생. 아크레이 야산에서 여성의 변사체 발견. 신문에서는 '아크레이의 괴사건'으로 대서특필.

↓

7월 23일: 사건의 해결을 위해 라쿤시경 특수공작부대, S.T.A.R.S. 브라보 팀이 파견됨. 출동직후 연락이 두절.



▼ 브라보 팀, 영광의 얼굴들

↓

7월 24일: 브라보 팀에 이어 알파 팀이 파견됨. 멤버 중 조셉 프로스트와 브래드 비커스를 제외한 나머지 일행들이 저택으로 돌입(바하 1).



▲ 바하 사상최고의 어색연기 "NO! DON'T GO!"

↓

8월 8일: 크리스의 저택 관련보고는 각하됨. 라쿤시티 내에서 괴물목격 증언이 잇달음. 크리스, 연방수사국에 조사를 의뢰.

↓

8월 24일: 크리스와 베리, G바이러스의 단서를 잡고 유럽으로 건너감.

↓

9월 21일 경: 윌리엄 버킨 박사, 엄브렐러 특수공작대로부터 습격. G바이러스를 체내에 투입.



▲ 박사의 파국, 그리고 도시 전체의 파국

↓

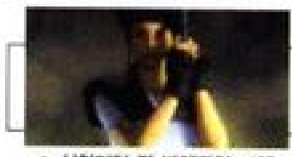
9월 23일: 시궁창 쥐에 의하여 라쿤시티에 T바이러스 만연. 좀비 대량 발생.

↓

9월 26일: R.P.D., 좀비에 습격 당함. 라쿤시티와 외부와의 연락 완전두절.

↓

9월 28일: 질 발렌타인이 라쿤시티에서의 탈출을 시도(바이3 전반부).



▲ 성형미인 질 발렌타인, 1에선 이랬다가



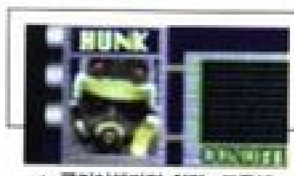
▲ 이런 모습도 있었다가



▲ 3에서는 이런 모습으로…

↓

9월 29일: 레온 S 케네디와 클레어 레드필드, 사실을 모르고 라쿤시티에 도착. 곧바로 탈출을 모의함. 엄브렐러 특수공작 부대원 헝크※5, G바이러스 샘플을 입수하여 탈출을 시도하여 성공함(바하2).



▲ 클리어했다면 최강, 도중에 죽었다면 지나가는 대원A, 그가 헝크다!

↓

10월 초~중순 경: 라쿤시티에 미사일이 발사됨. 도시 대폭발(바하3 후반부의 내용).

↓

11월 7일: 시나 섬이라는 외딴 섬에서 바이오 하자드 발생(건 서바이버).



▲ 시리즈 사상 가장 추리한 주인공, 아크 톰슨

↓

12월 30일: 클레어, 엄브렐러 본사에 클레어 잠입, 록포드 섬으로 이송됨(코드 베로니카).



▲ 다이나마이트 형사를 뛰어넘는 스릴액션소녀, 19세다. 당신도 단신으로 파리빌딩에 잠입할 수 있는 것이야!

왼쪽 페이지의 플로어차트로는 성이 차지않는 욕심쟁이들이 반드시 존재할 것이라는 생각에, 날짜구분없는 바하 시리즈의 스토리를 다이제스트 판으로 국내최초로 공개!!한다. 감사한 마음으로 읽어주면 좋고 그렇지 않은 사람들은 책을 덮거나, 필자를 향한 비난의 목소리를 높이며 책을 보면 더욱 좋다.

S.T.A.R.S 알파 팀은 소식이 두절된 브라보 팀을 쫓아 저택으로 돌입, 브라보 팀의 헬기만을 발견한다. 그리고 좀비 견과 조우, 대원 조셉 프로스트는 사망하고 남은 대원들만이 저택에 돌입한다. 하지만 대장 알버트 웨스커도 은연중에 사라지고 결국 남아있는 크리스, 질, 베리만이 탈출을 시도한다. 저택에서 브라보 팀의 생존자 레베카 체임버스를 발견하고 대원들은 저택 내를 조사하면서 T바이러스에 오염된 수많은 B.O.W.와 조우하게 된다. 그 결과 좀비나 헌터 등의 괴물들은 원래는 인간이었다는 것과 이 저택이 국제적인 제약회사 엄브렐러의 연구시설이며 군사적인 상품으로서 이 바이러스의 실험장으로 사용하고 있었다는 끔찍한 사실을 알게 된다. 저택의 지하연구소까지 돌입한 일행은 엄브렐러의 이중스파이, 웨스커에 의해 위기에 처하게 되지만 웨스커는 엄브렐러의 최강 B.O.W. 타일런트에 의해 어이없이 비참한 최후를 맞이하고 4인은 무사히 탈출에 성공한다.

그로부터 10여 일이 경과, 엄브렐러의 정치적인 활동으로 인해 크리스들의 보고는 받아들여지지 않는다. 그들은 하는 수 없이 독자적으로 조사활동을 개시, G바이러스의 단서를 잡고 정확한 조사를 위해 크리스와 베리는 유럽으로 건너간다. 한편, 엄브렐러에서는 윌리엄 버킨 박사가 발견한 G바이러스를 놓고 버킨 박사와 엄브렐러의 대립구도가 형성되었고 결국 엄브렐러는 뛰어난 임무완수능력을 지닌 정예부대, 엄브렐러 특수공작 부대를 파견하여 버킨 박사를 제거, G바이러스를 손에 넣으려는 음모를 꾸민다. 모든 계획이 성공적으로 진행되는 듯 했으나 윌리엄 박사는 최후의 순간, 자신의 몸에 G바이러스를 투여, 역으로 헝크를 제외한 특수공작 부대원들을 삽시간에 전멸시키고 그 와중에 바이러스가 시궁창 쥐를 통하여 라쿤시티 전역에 퍼지는 참극을 부르고 만다. 마을 사람들은 차례차례 좀비로 변하고 도시는 외부와의 연락이 두절된 채로 지옥과도 같은 상황을 맞이한다.

라쿤시티에는 크리스와 베리의 뒤에 홀로 숨어 지내던 질 발렌타인이 남아 있었다. 그녀는 라쿤시티에서의 탈출을 결의하고 도시의 탈출에 나선다. 하지만 엄브렐러에서 아예 지옥으로 변한 라쿤시티를 실험장으로 쓸 생각을 하고 여러 가지 신종 B.O.W.들을 도시에 풀어놓은 데다가 그 중의 하나인 '추적자'는 S.T.A.R.S.를 말살하는 임무가 주어져 있어 브레드를 살해하고 질의 목숨마저도 노린다. 질은 도중에 엄브렐러의 용병※6 카를로스를 만나게 되지만 곡절 끝에 바이러스에 감염, 사경을 헤매는 처지가 되고 만다.

그로부터 며칠 뒤, 이러한 사태도 모르고 라쿤 시티로 오는 2명의 인간이 있었다. 소식이 두절된 오빠를 찾아온 클레어 레드필드와 이번에 라쿤시티로 부임하는 신참 경찰 레온 S 케네디. 둘은 이러한 사태에 기겁을 하고 우연히 서로 만나게 되어 같이 탈출을 모색한다. 도중에 윌리엄 버킨 박사의 딸 셰리를 발견하여 같이 탈출에 나서게 된다. 윌리엄 박사의 아내 역시 살아서 라쿤시티 안에 있었지만 결국 괴물이 되어버린 윌리엄의 손에 최후를 맞이한다. 셰리 또한 윌리엄에 의해 숙주가 될 위기에 처하지만 클레어와 레온의 필사적인 노력으로 구원받게 된다. 레온은 라쿤시티에서 만나게 된 또 하나의 생존자 에이다 웡에게 연심을 품고 에이다 역시 레온에게 호감을 지니지만 에이다는 사실 G바이러스를 노리는 스파이였다. 허나 에이다는 B.O.W.에게 습격 당하게 되어 죽음을 맞이하게 된다(허나 살아있다고 함※7). 열차를 통한 대탈출 극을 치르고 셋은 라쿤시티의 탈출에 성공한다. 그리고 레온은 친구 아크 톰슨을 통하여 엄브렐러에 대한 조사를 독자적으로 개시하고, 클레어는 그 길로 유럽으로 향하여 크리스에 대한 단서를 찾으러 떠난다. 또한 카를로스의 도움으로 치료된 질 역시 재차 탈출을 시도, 유럽에서 날아온 베리의 도움에 힘입어 탈출에 성공한다.

한편 특수공작 부대의 유일한 생존자인 헝크는 버킨 박사의 변이 사건에서 정신을 잃으나 깨어나 보니 하수도에 있는 자신을 발견하게 된다. 그리고 자신을 습격해오는 수많은 B.O.W.들을 피하며, 윌리엄 박사의 추격도 어떻게 격퇴하는 데에 성공, 엄브렐러 본사로 돌아가는 데에 성공한다. 헝크의 보고에 의하여 윌리엄 박사 사건의 전모는 엄브렐러의 말단 사원에게도 알려지는 이야기 거리가 되어버린다. 이는 엄브렐러 내의 사원 재교육의 계기가 됨과 동시에 사원들이 쓸데없는 마음을 갖게되는 계기를 제공하는 사건이 된다.

그로부터 시간이 흘러 11월초의 시나 섬. 아크는 레온의 부탁으로 엄브렐러가 섬 전체를 구입하여 타일런트 양산시설로 사용하고 있다는 이 섬으로 잠입하여 엄브렐러의 흑막을 알아내는 데에는 성공하지만 탈출도중의 헬기사고로 탈출은 실패, 충격으로 인한 기억상실증에 걸리고 만다. 시나 섬의 사령관, 빈센트는 자신의 비리를 감추기 위하여 시나 섬 전체에 T바이러스를 유출시키고 덕분에 섬 전체가 B.O.W. 천지가 되어 버린다. 아크는 섬에서 만나는 수많은 사건으로 인해 자신이 빈센트라고 생각하게 되지만 생존자 로트의 말로 자신의 기억을 되찾고 시나 섬은 대폭발, 결국 로트 오누이와 함께 무사히 탈출에 성공하게 된다.

약 2개월 뒤인 12월 말, 단신으로 엄브렐러 본사에 잠입했던 클레어는 일대난리를 피운 끝에 엄브렐러에 사로잡히게 되고 실험체가 될 신세에 처하게 되지만 섬 자체의 내분으로 인해 섬은 혼란상태에 빠지고 클레어는 도중에 만나게 된 청년, 스티브와 함께 탈출에 나선다. 탈출은 순조로운 것처럼 보였지만 섬의 사령관 알프레드의 수작으로 인해 남극으로 가게된다. 한편 클레어의 구조 신호를 포착한 크리스는 섬으로 뒤늦게 쫓아오지만 이미 클레어는 남극으로 떠난 뒤였고 대신에 이미 죽었다고 생각했던 알버트 웨스커를 만나 경악한다. 여하튼 크리스 역시 남극으로 오게 되고….

이상이 미숙하나마 대충 간추려 본 바하 시리즈의 스토리다. 베로니카의 스토리까지 다 써버리면 최신작에 대한 실례라고 생각하여 일부러 누락시켰으니 자세한 사항이 궁금한 사람은 'GO! 파워 공략왕'을 참조하도록 하자. 사실 바하는 세부적인 전개가 드라마틱하지만 메인 스토리만으로는 확실히 이해하기 힘들다는 점이 조금은 마음에 들지 않는다. 그러나 게임 내에 등장하는 파일 중 인상적인 것이 많아서 그러한 허한 부분들을 메워주고 있다.

바이오 하자드, 조연진의 面面

캐릭터에 관한 사진은 싣지 않는다. 자신의 머리 속에 얼굴을 그려보도록…. 그들의 얼굴이 떠오르지 않는다구? 그러면 안 떠오르는 놈들만 다시 만나봐~안! 다 알만한 키며 몸무게 등등의 딱딱한 내용은 다루지 않겠다. 또한 주연들은 다 뺀다. 서브 캐릭터 급의 캐릭터들도 뺀다. 베로니카와 건 서바이버의 캐릭터들은 공략이 나가니 만큼 당연히 뺀다. 철저한 조연 중심의 캐릭터 소개 대공개! 당신은 몇 명이나 기억나는지? 보면 알겠지만 상당히 많은 인물들이 등장한 게임이다. 그것만큼은 알아주자.

· 브레드 비커스

1에서는 목소리만 등장, 2에서는 좀비가 되어 등장, 3에서 드디어 대망의 출연을 이루지만 추적자에 의해 그대로 사망하고 마는, 출연하고 싶어 안달난 조연의 최후가 어떤 것인가를 똑똑히 보여주는 인물. 모두가 그렇듯이 1의 매뉴얼에 실린 얼굴과 모델링과는 엄청난 차이가 존재한다. 좀비 중에서는 최강 클래스의 내구력을 자랑한다.

· 조셉 프로스트

1의 오프닝에서 버려진 베레타(+손목)를 줍다가 켈베로스에게 어이없게 최후를 맞이하는 가련한 흑인. 샷건으로 켈베로스 잡기에 실패, 켈베로스에게 미래가 있다는 것을 알려준 선구자적 인물이기도 하다.

· 케네스 J 설리반

1의 충격 오프닝, '좀비 뒤돌아보기'에서 그의 얼굴을 구경할 수 있다(물론 반은 뼈지만…). 원래는 스킨헤드에 덥수룩한 수염 사나이.

· 포레스트 스파이어

질에게 그레네이드를 주는 사람(이 아니고 그의 것을 줍는 것이겠지만) 으로서 케네스가 머리뼈라면 포레스트는 갈비뼈를 보여준다. 디렉터즈 컷에서는 좀비로 부활도 한다. 하지만 브레드 만큼의 근성 있는 내구력은 보여주지 못한다. 불쌍한 조연 같으니….

· 리차드 에이켄

그나마 살아있을 때 발견된 인물 중의 하나(물론 죽는다). 혈청 가져오라고 노가다를 시킨 후에 노력을 헛되게 하고 죽어버린다. 레베카와 러브러브인 것 같았지만…. 따라서 제로에서 등장하지 않을까 하고 예상되는 인물이다.

· 엔리코 마리니

브라보 팀의 부대장. 그래도 같은 엑스트라라도 이쪽은 잘 살아 있었다. 하지만 웨스커의 정체를 알아낸 탓에 웨스커에게 총살된다. 그 헌터의 밭을 뚫고 동굴 내부까지 진입한 것을 보면 상당한 실력자라는 것을 알 수 있다(정말…?).

· 정체불명의 B.O.W

바이오 하자드 1의 서양 저택의 대문. 이 문을 열면 웬 뱀 머리 비슷한 머리가 문 사이로 머리를 디민다. 아직까지 무슨 B.O.W.인지 밝혀진 바가 없다. 게다가 문을 닫아도 목이 잘리지 않는 엽기성마저 보여준다. 해명에 나서라 캡콤!

· 의리의 경찰관

R.P.D.에 들어가서 처음으로 만나는 생존자. 자신의 좀비화를 우려해 주인공에게 총을 겨누며 가라고 하는 선심을 보인다. 결국 좀비가 되어 최후를 맞이한다.

· 벤

신문 기자. 레온 편에서만 등장한다. 경찰서 독방에 갇혀 있었으나 G의 숙주로 비참한 최후를 맞이한다. 존재감이 무섭도록 적은 캐릭터.

· 서장

라쿤 시티 경찰서 서장. 클레어 편에서만 등장한다. 성격 파탄자로서 라쿤 시티 경찰서의 괴상한 조형 양식도 전부 그의 소행이다. 딸의 죽음으로 거의 반 미쳐버린 상태이며(딸의 시체를 그대로 보관하고 있었다. 도저히 정신이 제대로 박힌 인간의 소행이라고 할 수가 없다) 벤과 똑같은 최후를 맞이한다.

· 윌리엄 버킨 박사 부부

G바이러스의 발견자 부부. 엄브렐러와의 쟁탈전에서 패하여 괴물화, 부부상잔, 기타 등등의 온갖 수모를 다 겪는다. 뭐 셰리는 살았으니 다행인가…. 그렇게 총 맞고도 살아있는 걸 보면 바이오 하자드도 결국은 할리우드의 영향을 받은 것인가…라는 느낌이 든다.

· 두부

바이오 하자드 2 제 4의 주인공(제 4의 생존자가 아님). 베로니카의 웨스커가 두부의 再來라는 소문이 파다하지만 웨스커의 경우 콜트 파이슨을 사용하는 것으로 밝혀져 선상에서 제외될 것이 예상된다. 어쨌든 순전히 장난으로 만들어진 캐릭터. 혹자들은 바이오 하자드 1의 나이프 클리어에 충격을 받은 캡콤이 의욕에 불타 만들어낸 캐릭터라고들 한다.

· 안 갈래 중년

바이오 하자드 3에서 질과 함께 있던 중년. 좀비에게 죽느니 굶어죽는 길을 택하겠다며 단호하게 탈출을 거부한다. 하지만 나중에 가면 이 중년의 시체를 발견할 수 있다…. 죽음의 공포 앞에 어리석어진 인간의 대표적인 케이스.

· 미하일 빅터

엄브렐러 바이오 하자드 대책 부대 대장. 바이오 하자드 등장 캐릭터 중 가장 많은 연세의 소유자(라고들 한다. 45세). 유능하다고는 하지만 의외로 약간 맹목적인 경향이 없지 않아 있다. 무모한 면모를 많이 보여주지만 게임 중에서의 자폭 특공은 매우 인상적. 클리어 후의 미니 게임에서 가지고 놀아볼 수 있는 캐릭터이기도 하다. 무시무시하게도 로켓 런처를 들고 나오는 삭막한 아저씨.

· 니콜라이 지노비에프

바이오 하자드 건 서바이버에도 이름이 등장하는 대단한 녀석. 메탈기어에도 자주 이름이 나오는 '스페스너즈' 소속이었던 경력이 있다. U.B.C.S.의 브라보 팀(우연일까? 캡콤의 장난일까?)의 지휘를 맡고 있다. 겉으로의 계급은 상사이지만 엄브렐러의 사원 교육에 대해 이래라 저래라 하는 지위에 있는 대단한 인물.

· 타이렐 패트릭

프랑스 외인 부대의 우수한 용병으로서 그 지위를 이용하여 밀수에 손을 대, 평생을 감방에서 보낼 대 펀치에 처하지만 엄브렐러의 눈에 띄어 석방도 되고 새로운 직장도 손에 넣는 대 찬스를 얻지 만 그것이 결국은 그를 죽음으로 몰아 넣는다. 브라보 팀(엄브렐러 것이다. S.T.A.R.S.와 착각하지 말 것!) 소속의 용병이다. 확실한 것은…어찌되든 죽는다.

◆ 제로면 답니까?

N64용으로 앞으로 등장할 「바하 제로」. 주인공은 '레베카 체임버스'. 1의 크리스의 서브 캐릭터이자 브라보 팀의 신참이기도 하다. 하지만 이미 건 서바이버에서 크리스 레드포드(실제로 건 서바이버를 해보면 크리스의 성이 레드포드(レッドフォード)로 되어있다. 설마… 일부러 그런 건가?)로 부주의를 보인 캡콤. 그들은 과연 제로를 어떠한 모습으로 만들어낼 것이란 말인가. 일단 지금까지의 상황을 토대로 보면 제로는 다음과 같은 엄청난 핸디캡을 안고 만들어져야 한다.

- **등장하는 적들은 좀비와 케베로스로 제한되어야 한다:** 아무리 타협을 잘해주어도 헌터나 새끼넵튠 정도이다. 일단, 저택에서 등장한 적들이 그것밖에 안 되고 그 당시에 타일런트는 스펜서 저택에 딱 하나있던 몬스터이기 때문에 타일런트 개조형이 등장한다는 것은 말도 안된다. 게다가 1에서 보여준 레베카의 행동으로 볼 때 헌터 이상의 몬스터를 본 기억이 있어서도 안된다.

- **엔딩에서 베레타를 제외한 모든 무기를 잃어야 한다:** 레베카를 만나서 교대를 해보면 알지만 그녀는 베레타 하나만 달랑 가지고 있다. 중간에 '로켓 런처'나 '리니어 런처'를 얻어도 관계없지만 마지막에는 베레타 하나만 남아야 한다.

- **브라보 팀의 다른 멤버를 만나면 안 된다:** 레베카는 분명히 1에서 크리스를 만난 장소에서 "모두 무시할까요."라는 질문을 한다. 즉, 다른 멤버들의 생사는 모른다는 뜻이다. 따라서 다른 멤버들의 모습이 나타나서는 안 된다.

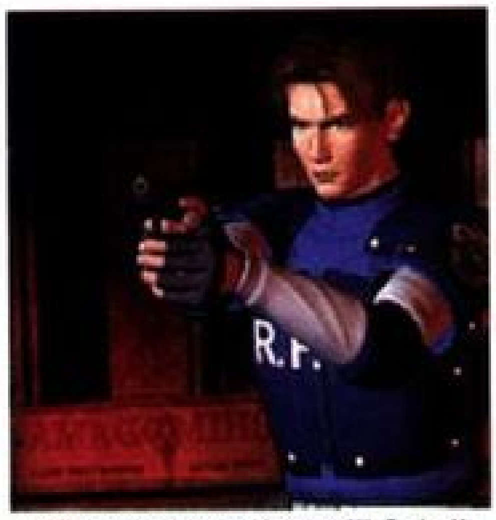
- **마지막 도착지는 저택 1층에 있는 혈청이 있는 창고여야 한다:** 레베카는 거기에서 이상한 스프레이로 크리스를 습격했다. 따라서 마지막에 크리스를 만나는 스토리로 이어지려면 당연히 마지막 도착장소는 그곳이 될 것이다.

그런데 일단 지난 호에 공개된 화면을 잠시 보면 레베카는 벌써 복장부터가 다르다. 도입부부터 틀어지기 시작. 게다가 무슨 수상한 남자도 하나 나오는데…. 아무래도 위의 제한은 완전히 무시될 기미가 팍팍 풍긴다. 그렇다면 우리는 제목을 다시 한 번 살펴볼 필요가 있다. 그렇다. 제로였다. 역시 캡콤…. 제목을 이용한 최고의 배수진을 치고 자신들이 만든 설정을 파괴하려 하는 것이다(자세한 것은 SF 제로를 참조).

◆ 전 기종에 걸친 바이오 하자드 정복계획



▲ 솔직히 이건 좀 너무 한다…는 생각까지 든 디렉터즈 컷의 듀얼쇼크 버전. 디렉터즈 컷 절판의 인기에도 불구하고 판매량은 그다지 많지 않았다고 한다


▲ N64판의 바하2의 판매량은 8000개를 웃도는 참패. 어쩔 수 없는 현상인가?

바하 시리즈의 등장개수는 지금까지 총 10개에 달한다. 지금은 절판된 최초의 바하와 바하 디렉터즈 컷, 바하2, 바하2 디렉터즈 컷과 각각의 듀얼쇼크 버전, 바하3, 바하 새턴판, 바하2 N64판과 DC판, 그리고 건 서바이버와 코드 베로니카…. 생각해 보면 많지 않은가? 이 정도면 아주 훌륭한 우려먹기 시리즈다. 피규어도 있겠다, OST도 있겠다…. 질 발렌타인이 주는 발렌타인 초코 이벤트도 한 번 했으면 성공했을 수도….

각설하고, GB로도 등장한다는 설도 있었으나 아직까지 등장은 하고있지 않은 실정인 바하. 이번 베로니카의 엔딩에서 역시 웨스커는 도망을 쳤으며 웨스커의 부활에 관련된 자세한 사항도 공개되지 않은 관계로 역시나 속편은 등장하는 것 같다. 도대체 엄브렐러 본사에 쳐들어가서 끝장내는 것은 언제인지? 사실 슬슬 지겹다는 목소리도 높다. 등장하는 적들은 계속해서 초반좀비, 좀비견→헌터 등의 강력 몬스터→보스→엔딩이라는 패턴을 반복하고 있으며 무기도 그에 따라 늘어나는, 언제나 같은 패턴이다. 코드 베로니카가 보여준 그래픽의 완전일신 덕분에 그러한 지겨움이 줄었지만 이 이상의 게임성 개선이 없다면… 글쎄…(인기가 계속 이어지고 있는 관계로 감히 "판매량이 줄 것이다." 라는 말은 할 수 없다).


▲ 건 서바이버, 코드 베로니카의 1인칭 모드를 본 사람은 실험작이라 생각하지 않을 수 없다

◆ 액플 사용량 줄이기 운동 제1호?

로켓 런처. 바하 시리즈를 즐기는 이들에게 꿈과 희망을 주는 아이템. 그들의 목표. 압도적인 공격력과 적을 파괴(이건 파괴다!)하는 중량감. 게다가 레어. 1에서 타일런트를 1방에 보내 버렸던 인상적인 신은 바이오 시리즈를 대대로 플레이하는 이들의 뇌리에 콱! 박혀있을 것이라 생각한다. 그에 힘입어 디렉터즈 컷에서는 무한 콜트 파이슨이 등장하는가 하면 건 서바이버에서는 건슈팅인 관계로 핸드건이 전부 무한이었고 베로니카의 배틀 모드에서는 전 탄창이 무한(웨스커의 파이슨 제외)이라는 쾌거를 이루어 내었다. 어떤가? 별로 액션 리플레이라는 병기를 굳이 동원하지 않아도 외도의 미학을 충분히 즐길 수 있는 게임이라는 생각이 들지 않는가? 그것이 바로 바이오 하자드의 낭만이요, 기록갱신 오타쿠들의 지지를 받을 수 있는 강점인 것이다. 새로 나올 제로를 기대하며 오늘도 두부를 몰고 엔딩에 도전해보지 않으련가, 자네?



각주

※ 1- 바이오 하자드의 대만에서의 제목.

※ 2- 캡콤의 플스 초기게임들에는 다음 작품의 광고성 동영상을 수록한 'GAME INFORMATION' 이라는 모드가 딸려 있었다. 바하의 동영상에는 엔딩곡이 함께 흘러 강한 인상을 남겼다.

※ 3- 다 아시고 있겠지만 바하 영문판의 제목임.

※ 4- 에드워드 애쉬포드와 함께 엄브렐러를 창업한 인물. 현재, 애쉬포드家는 몰락지경에 이르렀으므로 엄브렐러의 모든 실권을 쥐고 있다.

※ 5- HUNK. 바하2의 추가게임 'THE 4th SURVIVOR'의 주인공으로 스토리와는 관계없는 조무래기 캐릭터로 여겨졌으나 이후 작품들의 파일에 지속적인 등장이 확인된 관계로 스토리 설명에 추가하였다.

※ 6- 카를로스, 미하일, 니콜라이의 3인. 이외에도 많은 인물들이 고용된 것으로 보이나 게임에 실제로 등장하는 것은 이들의 3인이다. 엄브렐러에서 표면적인 선전용으로 파견한 라쿤시티 구조대원들. 일종의 희생양이라고 볼 수 있다. 단, 니콜라이는 엄브렐러와 깊이 내통하고 있었다.

※ 7- 레온에서 로켓 런처를 던져주는 인물이 에이다이다! …라는 설이 거의 유력시되고 있다(확신하고 있는 사람들도 많다). 에이다는 2에서 가장 많은 인기를 누린 캐릭터이니 만큼 재등장이 심히 유력시되는 인물이 아닐 수 없다.

취향的 특집비평



카드캡터 사쿠라 -크로우카드 매직-

원작 애니메이션을 플스로 게임화한 두번째 사쿠라가 1월 27일 발매되었다.

두번째라고는 하지만 시리즈물이 아닌, 같은 제작사에서 같은 원작을 게임으로 만든 사쿠라 관련게임. 전작에 해당되는 「애니메틱 스토리 게임-카드캡터 사쿠라」는 사쿠라 팬에 의해 많이 팔리긴 했으나 게임성은 그다지 좋은 평가를 받지 못했다. 그리고 이번에 등장한 크로우카드 매직은 장르도 액션형 퍼즐로 일신하였고, 여러모로 신경을 써서 제작하였다…고 생각되지만 여전히 무언가 부족한 면은 지울 수 없다. 왜 재미없는 게임이 자꾸자꾸 팔리는 것일까? 여기에서 그 해답을 조금이나마 얻을 수 있을 것이다.



글: 사쿠라 등신대 및 관련物 수집가 프리티 사미

■ 제작사 아리카 ■ 장르 액션퍼즐 ■ 발매일 1월 27일 ■ 가격 4,800엔



▲ 일본에서는 엄청난 인기를 얻고 있는 카드캡터 사쿠라

카드캡터 사쿠라 모르세요?

혹시 모르는 사람이 있을 것 같아 간단히 설명하면, 일본 CLAMP집단의 작품으로, 현재도 방송중이며, 등장하는 캐릭터 모두가 엄청난 부가가치를 가진 캐릭터 상품이 될 정도로 뛰어난 캐릭터성을 가지고 있다. 코믹스와 애니메이션…. 그 어느 쪽도 버릴 수 없는 절대적인 매력을 가지고 있는 것이 특징으로 개인적으로는 사쿠라 대전과 함께 캐릭터성이 가장 뛰어난 작품이라고 생각한다 (紳士임당: 넌… 사쿠라면 다 좋은 거냐?).

일본에서의 평가는?

우선 패미통을 비롯한 일본 게임지의 리뷰 점수를 알아보면…. 평균 7, 6, 6, 5 정도(7점을 준 인간도 한 명이 있다). 즉, 평균 24점 정도로 확실히 그다지 좋은 평가를 받았다고는 할 수 없다. 하지만 점수가 아닌 그들의 리뷰 내용을 보면 그렇게 극단적인 단점은 보이지 않는다(물론, 극단적인 장점도). 대충 압축해보면 '사쿠라 팬들은 좋아할 것이다', '비싸다(4,800엔인데…)', '하다보면 몰입된다', '이것은 버라이어티 소프트다' 등…. 즉, 그렇게 극단적인 단점이 없는 반면 일반 유저가 이 게임을 구입해야될 요소도 전혀 들어있지 않다. 결국은 무난한 게임성의 평범한 캐릭터 게임이라는 결론이 난다. 그리고 보니 원작을 몰라도 이 게임으로 인해 원작의 팬이 될 수 있을지도 모른다는 평을 쓴 사람도 있던데…. 본인의 친구를 상대로 한번 실험해 봤지만 오히려 멀쩡한 원작을 오인하게 되는 역효과만 낳기도 하였다.



▲ 이 점수만으로 게임을 판단해서는 안 된다. 왜 이런 점수가 나왔는지 리뷰 내용을 읽어보는 것이 중요

정말 캐릭터 게임?



▲ 오프닝은 2기의 것을 사용하였다. 그리고 이것이 최초이자 최후의 동영상이다

캐릭터 게임이라면 적어도 그 원작에 등장하는 주연급 캐릭터는 모두 등장해야 된다고 생각된다. 그리고 그렇게 악평을 받던 반씨일가의 게임에도 캐릭터만큼은 착실히 등장해 주었다. 하지만 크로우카드 매직에 등장하는 캐릭터는 유에, 샤오란, 사쿠라 3명뿐이고, 그나마 토모요와 켈베로스(케로짱)을 제외한 나머지는 목소리조차 등장하지 않는다. 게다가 플레이할 수 있는 캐릭터는 사쿠라와 샤오란 두 명…. 원작의 설정상 다른 캐릭터가 크로우카드를 봉인하기 위해 설치는 것은 힘들다고 하지만…. 바이오 하자드의 두부 모드 같이 샤오란의 백업을 하는 메이린이나… '비디오캡터 토모요' 같은 모드를 넣어줬으면 어땠을까 하는 생각이 든다. 또한 전작에서는 메이린이 안나와서 상당히 실망한 기억이



▲ 사용할 수 있는 캐릭터는 사쿠라와 샤오란 뿐…



▲ 사진만 보면 동영상으로 착각할 수도 있겠지만… 이것은 정지화면이다…. 그렇게 돈이 없었나?

나는데…. 메이린은 둘째 치고 다른 조연급 캐릭터는 전혀 등장하지 않으니 캐릭터 게임으로서의 의미는 상실해 버렸다고 생각된다(난 리카의 팬이라고…). 비록 게임성에서는 조금 떨어질지 몰라도 거의 모든 캐릭터들이 게임에 등장하는 전작과 비교해 볼 때 이 부분은 오히려 퇴보했다고 생각된다. 게다가 사쿠라를 모르는 사람을 위해 원작을 이해시킬 수 있는 모드나, 원작 팬들을 위한 스토리 모드등은 존재하지도 않는다. 그나마 스토리가 진행되는 부분은 최후의 스테이지…. 중요한 부분은 다 건너뛰고, 원작의 중요대사 몇마디 나누고 엔딩이 나와버린다. 아무리 캐릭터 게임이 원작의 팬을 대상으로 제작되었다고는 해도 그 원작을 모르는 사람들을 위한 배려도 하지 않으면 안 되는데…. 이건 철저히 원작을 아는 사람만 이해할 수 있게 만들어 놓았다. 솔직히 원작을 모르는 사람은 전혀 이해할 수 없는 부분일 것이다. 게다가 오프닝을 제외하면 동영상이라고는 전혀 등장하지 않는다. 비록 게임성은 떨어졌을지 몰라도 CD 2장을 동영상으로 꽉꽉(?) 채운 전작과 비교해보면 이건 좀 문제가 있다고 생각된다. 물론 4,800엔이라는 가격을 전혀 고려하지 않은 것은 아니지만 같은 4,800엔 짜리 게임이었던 아루도라 시리즈에만 비교해봐도 역시 동영상이 하나도 없다는 것은 조금 납득하기 힘든 것이 사실이다.

이게 엔딩?



▲ 샤오란으로 개겨보지만… 결국은 스토리상 이렇게 된다



▲ 이것이 엔딩이다…. 결국 클리어하게 되는 것은 사쿠라

일단 스토리상 샤오란으로 플레이했다고 해도, 마지막 스테이지에서는 무조건 사쿠라로 플레이하게 된다. 결국 캐릭터가 두 명밖에 등장하지 않는 것과 엔딩은 하나라는 점이 어째서 캐릭터 게임이 4,800엔이 되었는지 철저히 각인시켜주고 있다. 게다가 엔딩곡은… 오리지널 엔딩곡은 고사하고 원작의 2기 엔딩곡인 Honey조차 등장하지 않았다. 그저 오프닝곡의 풀 버전만이 쓸쓸히 흘러나올 뿐이다. 정말 개인적으로 최악의 캐릭터 게임이라 생각되는 「천공의 에스카플로네」에서도 그나마 엔딩곡은 오리지널이었는데…. 그렇게까지 제작비를 아끼려고 한 건가…?

그럼 본 게임은…?



▲ 이것이 그나마 스토리가 진행되는 마지막 스테이지. 말해두지만 스킵같은 것은 되지 않는다. 게임오버되면 여기서부터 다시…



▲ 마지막 스테이지에 가서 난이도가 갑자기 높아진다…. 나보고 어쩌라고!!!

본 게임은 장르가 액션퍼즐로, 전작과 비교해 보면 그나마 게임다워졌다고 할 수 있다. 난이도는 이지와 노멀이 있고, 이지 모드는 말 그대로 이지로…. 너무나 단순한 게임성에 설명할 의욕마저 상실하게 한다. 그에 반해 노멀모드는 각 버튼에 속성이 지정되어 있고, 모아서 연쇄한다…는 개념은 기존의 퍼즐과 같지만 액션요소도 가미되어 있고, 연쇄를 하기 위해서는 나름대로 재빠른 사고와 빠른 연타를 요구한다는 점에서 캐릭터 게임치고는 쓸만한 게임성을 보여주고 있다. 또한 게임오버를 당해도 그동안 축적된 크로우카드 게이지는 계속 계승되기 때문에 액션게임에 약한 유저도 근성으로 클리어할 수 있도록 한 제작사의 배려가 보인다. 다만, 마지막 11번째 스테이지만은 예외로 기존 스테이지와 비교하여 터무니없이 높은 난이도에(어디까지나 상대평가), 게임오버가 되면 게이지의 축적없이 처음부터 다시 시작해야 한다. 확실히 여기까지 편하게 진행해 왔지만…. 마지막이라고 급격하게 난이도를 높인 것은 액션게임을 못하는 사쿠라 팬들에게는 조금 위화감으로 다가오지 않을까 생각된다.

게임의 기본 시스템

스테이지 클리어 방식의 액션퍼즐로 10라운드로 구성되어 있으며, 모든 스테이지의 크로우카드를 모두 봉인하며 유에가 등장하는 최종 스테이지에 돌입할 수 있게 된다.

■ 연쇄의 기본

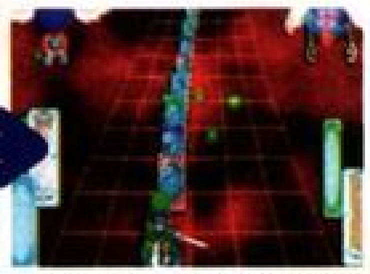


▲ 이것이 상성표. 간단히 버튼을 시계반대 방향으로 돌려주기만 해도 연쇄가 가능하다

4버튼에는 각 속성이 지정되어 있고, 같은 속성(즉, 같은 색)의 카드를 날려 카드를 제거해 가는 것이 기본 시스템이다. 단, 다른 속성의 카드를 날리면 카드가 계속 쌓이게 된다. 간단히 말해 워티계(X버튼)는 파이어리계(○버튼)에 강하고 파이어리계는 윈디계(△버튼)에 강한 등의 상성을 가지고 있다. 윈디계의 카드에 파이어리계의 카드를 날려서 제거하면 뒤에 있는 윈디계의 카드까지 같이 제거된다는 것이다. 뭔가 어려워 보이지만…. 해보면 상당히 간단하다. 여기서 몇개까지 쌓아서 연쇄를 할 수 있느냐가 클리어의 기본조건이 된다.



▲ 여기서 그냥 제거할 수도 있지만…



▲ 이렇게 쌓아서 한번에 연쇄를 노릴 수도 있다

데이터 베이스로서의 활용

결국은 본 게임보다 더 사쿠라의 존재가치를 부여해 주는 것으로 원작에 등장한 모든 크로우카드가 정리되어 있고, 사쿠라와 샤오란이 각 카드에 대해 설명해준다. 또한 전작과 마찬가지로 포켓스테이션에 음성을 다운받을 수 있으며, 용량도 14블럭밖에 필요로 하지 않는다. 여기서 14블럭이 뭐가 적냐…! 라는 분들이 계실지도 모르지만 작년에 발매된 두근두근 메모리얼 2의 음성을 다운받는데 15블럭이 필요하다는 것을 감안하면 사쿠라는 14블럭에 음성을 다운받고 남은 한 블럭에는 게임을 저장을 할 수 있는 것이다. 조금 억지같지만 이것도 장점이라면 장점이다. 게다가 각 캐릭터가 봐주는 크로우카드 점은 이름을 영어로도 입력할 수 있어(영어로 입력하면 외국분이세요? 라는 대사가 나온다) 한국에서도 일본어만 알면 사용할 수 있고, 반 장난 삼아 해봐도 나름대로 재미있다(신뢰할 수는 없지만). 어쨌든 이 부분은 사쿠라 팬이라면 절대로 만족할 수 있는 부분일 것이다. 물론 반대로 사쿠라를 별로 좋아하지 않는 사람에게는 아무런 의미가 없는 모드이기도 하다.



▲ 카드별로 설명과 함께 보이스 데이터가 수록되어 있다. 사쿠라 팬이라면 여기서 감동!!!



▲ 여기서 플레이어의 운세를 봐준다. 그것도 자신이 원하는 캐릭터가…

결국은…



▲ 그래도 그래픽이나 사운드 등은 상당히 잘 만들어졌다

마지막으로 정리하면 이 게임 역시 어쩔 수 없이 캐릭터 게임이라는 느낌을 받았다. 개인적으로는 정말로 재미있게 플레이했지만 원작을 모르는 사람이 이 게임을 구입해서 얼마나 즐겁게 플레이할 수 있을지 의문이 들었다. 아무리 장르가 액션퍼즐이고, 게임성에서 어느 정도 진보를 했다고는 해도 「사쿠라」라는 타이틀을 달고 나온 이상 이것은 사쿠라 팬들을 위한 팬서비스 소프트임에는 부정할 수 없다(세간에서는 상술이라고도 하지만…). 솔직히 말해 사쿠라를 별로 좋아하지 않는다면 굳이 구입할 필요까지는 없는 소프트라고 생각된다. 10점 만점에 점수를 주자면 6점 정도(이것도 원작의 팬의 입장에서 생각한 것)? 어쨌든 많은 아쉬움이 남는 작품이다. 지금까지 비평을 쓰다보니 단점만 나열한 것 같은데…. 이 게임은 생각보다 그렇게 재미없는 게임은 아니다. 단지, 조금 더 잘 만들었으면 하는 아쉬움이 남는 작품일 뿐…. 마지막으로 이 게임을 평가할 때 4,800엔이라는 사실을 충분히 고려해 주셨으면 한다. 6,800엔짜리 스퀘어 게임과 4,800엔짜리 캐릭터 게임이 같은 퀄리티로 나올 수는 없는 일이다. SCEI처럼 돈이 많은 제작사가 아니고 이렇게 싸게 발매되는 데는 분명히 그럴만한 이유가 있는 것이다(紳士임당: …두둔하는군).

구할 것입니까?

지금까지 「언제나 사쿠라짱과 함께(GB)」, 「애니메틱 스토리 게임(PS)」, 「사쿠라와 이상한 크로우카드(원더스완)」, 「크로우카드 매직」 등, 총 4개의 사쿠라 관련게임이 발매되었다. 만일 사쿠라의 팬이라면 이들 게임을 어떻게든 반드시 접해보았을 것이다. 그럼 결론은 간단하다. 이들 게임을 사서 후회하지 않았다면, 크로우카드 매직 역시 구입해도 후회하지 않을 것이다. 이것은 사쿠라를 위한 게임이지…. 게이머를 위한 게임은 아니기 때문이다.

완성도 판매율?

여담이지만 패미通 34점의 크레이지 택시는 첫 주에 4,516 0개의 판매를 기록했고, 패미通 24점의 크로우카드 매직은 첫 주에 4,252 3개의 판매를 기록하였다. 패미通 점수에서는 10점의 차이가 나지만 판매량은 거의 같다고 보아도 된다. 이것이 무엇을 의미하는지 알겠는가…?

正道新生 新 플스 時代

졸업식에 갔습니다. 물론 졸업하려요. 동아리도 두 군데에 문어발식 가입이 되어 있어 교문을 들어갈 때부터 스릴과 서스펜스가 넘쳤죠. 계란과 밀가루의 화려한 반죽을 주의하면서요(사실은 즐기고 있었는데…. 끝이라는 아쉬움을 즐거움으로 위장하지 않으면 솔직히 기분, 더럽잖습니까). 그… 근데, 왜 모두들 이렇게 썰렁한 거죠? 중·고등학교 때의 졸업식을 생각했던 저는 그 썰렁함에 할 말을 잊었습니다. 모두들… 사회인이라 바빠서 그런 것도 있겠죠. 하지만…. 학생이라는 배경을 벗어 던지면 모두들 이렇게 되어야 하는 것이었나 보군요. 너무나 점잖고 진지한 신사, 숙녀가 되어 있었습니다. …학교에서 마지막으로 배운 건 벽을 능숙하게 쌓는 법이었습니다. 쳇. 하지만, 그런 생각을 했던 나조차도….



▶ 보아라, 모두들 불안한 미래에 대비해서 엄청난 벽을 준비하고 있다!!
※사실 그들은 게임파와 편집진이…커~헉!!

편지 1

to. 신사임당님…. 안냐세요. 반갑스웨다아~…. HA 안녕하세뇨(다시 한번 반가움의 인사를~)! 처음 뵙네요. 저는요 C·H·E·R·R·Y라고 해요오~(CHERRY입네당). (중략) 제가 원래 좀 말솜씨가 없어서 말이죠(HAHA 웃음으로 때우는…). 그럼 이제 제 얘기나 할게요…. 괜찮죠!! HE~ 전 요즘 몇가지에 푹 빠져 있답니다~. 그게 뭐냐구요? …바로 DDR과 만화게임에…(아, 공부는 언제 할꼬…) 진짜 제가 시간가는 줄 모르고(?) 즐기는 것들 입니당. DDR은 모든분이(거의) 다 잘하시기 때문에 저 같이 초보자들은 낄데가 없다구요(저기나 여기나 조기나 모두들 고수(?)뿐이니~ 나의 자린… 없다니까요). 에~ 그래서 가정용 DDR을 하나 구입 했습죠~. 겜장 꺼랑은 차원이 틀리지만 잘할 때까지 연습을…(HOHOHO~). 사실 집에서도 ×팔려서 못하겠어요. 그래서 몰래… 극비로 연습중이죠(난 언제쯤 잘할려나아~ → 벌써부터 김빠지고 있는 中). (중략) 앗 참!!(이제 DDR에서 딴애기로~ 화제를 바꿉네다앙~♡) 저희 동아리 만들꺼에용. 아직 회원모집中도 아니구(언제 모집하려나앗~) 에효~… 암튼 울 동아리 "Groovy". 21세기에 화려하게 등장(HEHE~ 뭘…). 에… 에헤헴. 암튼간 힘을 내서엇… RURI양 우리 열심히 하자구요. HAHAHA~. 신사임당님… 아직 완벽한 Groovy는 아니지만요… (회원을 모집 안했쓰으니이…). 응원해주서요. 잘~되라구요…. 감사합네당…(CHERRY 기쁨의 웃음→아하하하하… 아하하하하). 에고고고, 첨부터 너무 본성을 들어내서 죄송합니다요. 넵…. 너무너무 주저리(?)를 떨어서…. 원래 첨엔 얌전하게 나가다가 나중에 확 하고 정체를 들어내야 하거늘(HAHA). (중략) 그래두우 활달해서 좋잖너요…(CHERRY생각…→ 아닌가) 아하아아 오… 옵빠 시, 시끄러어…. 으, DDR 연습하라네요(사실 이건 극비이거늘). 그럼 담 편지에게 더 좋은 모습 보여드릴께요. 안녕히 계세뇨!! CHERRY는 갑니당…. 타다다닷… →달리는 소리…(HAHA… 땀이…) 담달에 뵈요오… Bye~.

PS. 아앗… 너무 주저리 없이 얘기 하다가… 키노모토 사쿠라 짱(내가 like하는 것들인데에~ 훌쩍. 빼먹다니 나… 바보다앗…)과 게임…. 뭐 그런걸(애니 얘기같은) 빼먹은 것같은(DDR얘기 말구…) 아이앗 희… 횡설수설 해라앗…. 이 얘긴 담으로 미루도록 활… 할께요. 그… 그럼, 빠… 빠빠이 이~(텔레토비가 생각나네요). HAHAHA….

편지 2

안냐세요. 저 CHERRY에요. 제 편지 잘받으셨나요? 궁금…. 분실이나 되지 않았는지 걱정이네요…. (눈물겨운 왕창 하략)



▲ 깨먹어 주고싶을 정도로 귀여운 디지코

흐음. 다른 독자들을 위해서 이렇게 컷트에 컷트를 거듭했건만 전혀 줄어든 것 같지 않군요. 왠지 사연을 읽다보니 채팅을 하고있는 듯한 착각에 빠졌습니다. 음. 그러니깐 CHERRY양은 DDR을 하던 중 동아리를 소개했지만 사실은 사쿠라 짱을 좋아해서 데지코 양의 그림을 보내주신 거죠? 예. 이해가 갑니다. 너무나 건강이 넘치는 CHERRY양의 사연. …본인과 얘기한 사람들은 대부분 "정신없게 만드는 놈이다"라고 말들을 합니다. 그러나 저는 지금 강적을 만났습니다. 패배를 인정합니다. 유·원. Groovy의 발전을 빕니다. ………지금 해탈의 경지에 빠졌으니 옆에서 찌르지 마세요.

PS. 울다말고 횡설수설하면 좋은 엄마가 될 수 없을… 지도 모릅니다. 그리고 꼬마마녀의 그림도 꽤 마음에 듭니다만….



▲ 코와 이가미…. 위험해…

(전략) 이번 달에 뽑힌 그림을 보고 깜짝 놀랬어요. "이럴 수가 방향이 바뀌다니!!" 같은 건 아니고 새벽에 막~그리다가 보니까 그때는 그나마 나았었는데… 졸려서 그런가? 뽑힌걸 보니까…. (중략) 얼마 전에 제 친구와 말싸움을 했는데요. 친구는 스트리트 파이터에 나오는… 거시기 누구냐 빨간 옷에 빨간 찐빵모자… 걔보고 '빈슨'이래요…. 저는 베가 같은데…. 친구가 베가는 가면쓰고 최번개 손톱 낀 애라고… 제가 그놈은 발로그라고 했더니 그런 이름은 들어보지도 못했다고…(내가 틀린 건가?) 어쨌든 다른 친구까지 빈슨이라고 집단으로 우겨대서~ 그냥 넘어갔는데 아무래도 빈슨은…. (후략)

빨간 옷과 찐빵모자는 본명은 '베가'라오. 그들은 해외에서의 극비임무 땜에 가명을 쓴 것. 이름이 바뀐 사천왕(이라 불리는)은 모두 3명이며 원리를 알자면 다음과 같소.

일본 원판→ 수출판

- 베가(빨간 놈)→ 바이슨
- 바이슨(칙칙이 복서)→ 발로그
- 발로그(손톱낀 놈)→ 베가

쓰고나니 굉장히 헷갈리는군. 따라서 짱꼴라 반달이 열연한 모영화에서는 수출판 이름을 사용하여 게이머들을 혼란스럽게 하기도 했다오. 근데… 왜 이제와서 이런걸 되새기게 하는 거요? 아~ 어지러워.

[redacted]

(전략) 1. 아! 전 20세기에 플스겜 중 제일 재미있게 한 게임이 '진 마장기신' ~!! 우와~ 이렇게 잼있는 건 처음이에요. 단! 전투신은 ON이 아니라 OFF로 한 상태에서는 정말 수준급이지요~! 맵 화면은 상당히 깔끔하고, 마장기도 상당히 크고 멋있고 슈퍼 로봇에서 따온 시스템도 좋았고… 근데 파워에서는 공략을 안해주셨어요…. 공략없이 한 게임이라 더 잼있었던 것 같아요…. 물론 액플 코드도 안 적혀 있어서 그런지 액플 안쓰고 하니 3배는 잼있었습니다. 엔딩곡은 수준급이었고…. 근데 타잡지 리뷰한 것을 보니 1, 2, 1… 뭐 이렇게 했더군요… 웃기지도 않지… 전투 화면과 로딩만 따지고 리뷰를 하다니… 쳇! (중략) 신사임당님도 시간 남으시면 해보세요. 물론 전투는 OFF로 하시고^.^;. 전 제 친구들에게 이 게임을 추천합니다. 2. 아! 이 사연은 형의 오른팔인 성훈군에게 보내는 메시지인데 써도 괜찮죠? ^.^ 아! 성훈군 미안! 답장 못 보내줘서 정말 미안해. 너무 바빠가지구…. 우체국도 이사가고 해서 못 보냈어…. 아, 그리고 마카! 알려준 곳 다 가보았는데 벌써 10월 12~ 2월 9일 4달째인데 안갖고 온데…. 품절이래. 그 화방 아주머니 내 목소리만 들으면 '죄송해요'래. 그리고 입학! 축하하네…. 3. 신사임당형께서는 1. 1일날 해뜨는 것 보셨는지…. 전 전날 ビール(紳士임당 註: 보리맛 음료수입니다…)를 먹는 바람에 아침 12시에 일어났습니다. 남들은 새벽 4-5시부터 보았다는데… 쩝! 4. 아! 이번 발키리 공략! 훌륭해요~. 형 같은 분 게임파워에 한 50명 정도 있었으면 좋겠어요~(아부…) ^.^ 5. 오늘이 상품 안보내준지 71일째에요…^.^; 신사임당님~ 제발 상품 좀 보내 주세요~. 혹시 협찬한 곳에서 망했나요~. (후략)

PS. 아! 저 파워산지 딱 1년 됐어요…. 작년 3월호부터 구입했으니….

PS 2. 늦었지만. 새해 복 많이 받으세욧!

1. 좋아하는 메카라고는 건담류와 슈우의 그랑존 정도밖에 없는 데다 롱다리에는 일단 색안경을 끼고 보는 본인. 어이~ 이봐들. 진 마장기신에 그랑존 나오나?

소년 X: 마장기신엔 나와요….

防塵: 그건 모르겠고 나는 나옵니다.

소년 X: 진(塵) 마장기신이었어요?

이런 썰렁한. …바보뿐이군. 어쨌든 정수군의 추천은 잘 알았소. 한번 플레이해보고 감상을 말해드리기로 하겠소. 최근 시뮬레이션을 즐기지 않아서 근질근질하던 참인데 잘됐소이다(…라고는 했지만 해볼 수 있을라나…).

2. 서버가 된 느낌…. 덩달아서 오른팔군의 입학 축하하오.

3. 12월 31일부터 1월 1일? 멍하니 발키리 붙잡고 있다가 문득 정신을 차려보니 천년이 지나 있었소. 천년공략 발키리 프로필이라고 할 걸 그랬나?

4. 끝내고 나니 아쉬움이 남는 부분이 많았소. 미처 설명하지 못한 점도 있었고. 혹시 이 글을 보시는 분들. 게임 하다가 궁금한 것이 있으면 물어보시길(그리고, 아무라고 설명하지 않아도 그렇게 보였다오… 쩝).

5. 이런 말도 안되는 사태가? 당장 사태를 규명해서 그대에게 선물을 날려주도록 하겠소.

[redacted]



▲ 오랫만에 보는 순정풍의 아가씨. 눈빛이 살아있다!!

안나세요! 신사임당님? 전 플스시대에 처음으로 글을 보내는 윤재인이라고 합니다. (중략) 질 발렌타인을 존경하고 스쿨팬클럽을 만들려하며, 요즘은 레지나와 이야기를 합니다(트… 트렙에 대해?). 신사임당님, 전 스퀘어가 너~무~너~무 좋아요! 핫핫!! FF도 멋지고 아야언니도 이뻐 죽겠고, 셀쥬도 귀엽고 기타 등등… 멋지죠. 전 게임 살 때, 특히 RPG는 그래픽을 우선봐요. 아무리 뭐 어쩌고저쩌고해도. 동영상이 투니버스에 나왔대요. 스퀘어 밀레니엄에서 민간인이 그걸 찍었대요. 그래픽 진짜 좋다고 하던데 아~FF9 조아조아~ 주인공이 누굴까… FF는 8밖에 못해 봤어여. FF7 사려니까… 음… 주실래요? 신사임당님! 발키리 프로필 재미있나요?? 사긴 사야하는데… 크로노크로스 공략도 사야하고…(1월호 공략… 안되요 안돼…) 아~ 고민고민~ 신사임당님 플스게임에 갈팡질팡하는 불쌍한 소녀를 구해주세요!! 아~ 기분이 참참해… 이럴 때는 질 언니와 라쿤시티를 지배해야해!! 좀비 대량학살작전 작전명: 액플코드 히히히…. PS2!! 하늘에서 툭 튀어나왔음 좋겠당… 어! 오빠가 드럼매니하러 오×실에 가요~ 와~ 저번에 테크노마트(紳士임당 註: 테크노마트는 서울에 있는 상거래 빌딩)에서 하는 거 보니까… 양민학살 수준이더군요. 드럼퍼포는 없나~ 신사임당님! 해피 발렌타인!!(사미님께 한말이랑 똑같네) 초콜렛 보내드리니까 맛있게 드세요~. 그럼~ 다음달까지 감기 조심하시고요. 안녕히 계세요~.

PS(프… 플스?). 어딘가에서 게임××이 공략 더 잘한다는 소문이. 전… 못! 믿! 어! 요! 초코렛 사는데! 무려 4000원! 아… 소포값은 얼마?? 3. 14에 사탕 주세여!

여러 가지 기습 이벤트들로 이리저리 치이고 있던 어느날. 紳士임당과 후리띠사미 앞으로 소포가 왔소. 놀랍게도 그 안에는 서양 캐릭터가 무시무시하게 그려진 자그마한 빡스. 이건 어딜 봐도 초콜릿 아니면 소형 플라스틱 폭탄. 두근두근 뚜껑을 여니 그 안에는 폭탄 아닌 초콜릿들이… 모두들 안도의 한숨을 쉬었소이다. 음. 2월 14일은 매년 사람들에게 행복, 또는 저주를 주는 무서운 날. 물론 본인은 저주스런 날이라고 생각했는데, 아무튼 고맙소이다. 스퀘어의 특징이 미려한 CG이긴 하지만 게임할 때 너무 그것에만 집착해도 좋지않소. CG없는 게임의 재미도 꼭 알아보길 바라며…. FF7과 발키리와 크로노크로스 공략 중에 추천하라면 셋 다 해보라고 권하고 싶은데요(…발키리 하세요! 발키리!!). 그리고 재인양의 오빠가 드럼매니아를 한단 말이오?? 음. 그는… 진정한 남자였군. 남자라면 새벽 두시까지 수련하라고 전해 주시오. 에… 미성년자라면… 가족이 기다리는 집으로… 빨리 가세요. 빨알~리!!

PS. 그렇게 생각해주니 기쁩니다. 오는 것이 있으면 가는 것이 있어야겠죠? 편집부로 찾아오시면 사탕을 드리죠. 그때는 아마 사미와 紳士임당 친구가 있을 것 같은 예감이 듭니다만. 죄송스러운 말이지만 이름을 보고 "남자에게 초코를 받다니"라며 사미와 부둥켜안고 좌절했었습니다.

[redacted]

(전략) 가족들이 Power에 실린 제 사연을 보고, 모두 좋아했어요. 그리곤 하나같이 다 선물은 안주나고 하더군요(저희가족, 이해해 주세요…). (중략) 답변을 보니, 사임당님은 수다쟁이+「바람둥이」셨군요…. 자, 화제를 바꿔서, 오늘은 소설이야기가 하고싶어 씁니다. 전 소설이라고 하면, 다나카 요시키님의 창룡전을 젤루 좋아합니다. 아쉽게도 은하영웅전설은 못 읽어봤습니다(책방에서 취급을 안해요!!). 4형제 중에는 하지메를 제일 좋아해요. 신사임당님은 창룡전 읽어보셨나요? 소감이 어떠신지 궁금하네요. 아! 이 사진은 CLAMP의 창룡전 중 오와루인데, 충격먹진 마세요(편지지보고도 충분히 충격 먹었으리라 생각하지만…). 우리짱을 보내고 싶었지만, 지금은 하나도 없어서…. 시내에 나갈 때 꼬~옥 사서 보낼테니, 제발 이 사진을 받아주세요~T.T (사실 프린터만 온전했다면 프리티 사미나 봄버맨, 피카츄 중 하나를 보내려고 했건만!!) 오늘도 역시 시간가는 줄 모르고 수다 떨었군요. 충분히 건강하시다니까 건강하시란 말은 생략할게요(근데, 답변의 뒤가 좀 걸려서…). 그럼, 안녕히 계세요!!

→칸이 남았기에 그린 제 마스코트「조개돌이」입니다. 남들은 전혀 조개가 아니라고 우기지만…. 그래도「조개돌이」입니다.

수다쟁이+바람둥이라…. 흠, 죄송합니다. 사실은 전혀 그렇지 않을지도 모릅니다. 갑자기 화제를 바꾸지 마세요!! 그렇다고 피멍이든 내 가슴은 치유되지 않습니다!! 그리고 다나아 요시끼님의 창룡전은 읽어보지 못했습니다. 단지 어떤 불타는 녀석들이 공중소를 펼치는 일러스트만 본적이 있을 뿐. 하지만 은영전은 꼭 구해서 볼만하다고 추천합니다. 소설이 없으면 만화, 애니, 하다못해 게임이라도. 저에게는 전략적인 면보다 캐릭터들의 개성이 더욱더 마음에 와 닿는 그런 소설이었습니다(저는 쇠 덩어리보단 인간을 좋아해요). 참고로 저는 키르히아이스를 가장 좋아합니다. 흠, 그리고 본인에게 클램프의 악몽을 꾸게 하려는 성미양의 음모는 잘 알았습니다. 원하시는 대로… 오늘밤 꿈에도 클램프의 그림이… 쩝, 나올 리가 없잖아.

—스캔 문제로 공개되지 못한 '조개돌이'. 저… 죄송합니다… '양파돌이'인줄 알았습다.

[redacted]

전 안양에 사는 순진한 소년 욱스라고 합다. (중략) 소유기종은 PS 7000, GBC, 포켓 STATION이예엽. 또래에 비해선 많은 편이저…. 그중 GBC는 형이 아키하바라에서 GBC(가격 내리기 전)를 6,800円에 샀고엽. 드퀘몬(정품)과 테트리스(허걱)를 사왔어엽…. PS와 Poket Station은 용산에서…. 글구… 저 예원학교에 입학했어엽… 추카부탁. 어딘지는… 아시겠지엽? 음악학교에… 과는 Piano! (중략) Poket Station 정말 좋지요…. 신사임당님도 포켓스테이션 있으세여? 어렵사리 Poket muu muu를 구해서 하는데 환상적이더군여…. 또, 게임보이 소프트는 꼭 원본이 좋지요…. 특히 포켓 Station은 기스가 나면 전 폭주합니다…. 글구… 가죽천으로 액정을 계속 닦아대죠…. 근데 형왈 "기스가 나면 더 났지 사라질 줄 아냐?". 전 삶의 의욕을 잃는 듯 했습다…(아니? 6학년이?…) 그러나… 다가올 찬란한 휴대겜기들과 GBA(어드벤스)를 생각하며 한 맺힌 생활을 보냅니다. (후략)

본인도 포켓스테이션을 쓴다오. '도코데모 잇쇼'를 잠시 즐겼었는데 혹시 해보셨소이까? 토깽이, 괭이, 개구락지, 로봇 중에서 하나를 골라 언어를 가르치며 생활해나가는 커뮤니케이션 게임이라오. 본인은 토깽이를 선택해서 플레이하다가 마감기간이라고 잠시 내버려뒀더니 "달의 여왕이 될 거야!!"라며 달로 휙 달아나더군요. 이런 미친토끼(당근 안 준다고 삐쳤나?)!! '리무루루'와 '노부나가'를 가르쳐줬었단 적이 있는데 글쎄, 슬픈 얼굴로 쫄래쫄래 와서는 "리무루루와 노부나가의 스캔들이 밝혀졌어, 그렇게 보이지 않았는데, 오래 사귄 사이 같대"라면서 말이오. 내참, 기가 막혀서…. 紳士임당이라는 말도 가르쳤더니 "내일 紳士임당의 비밀 라이브 콘서트가 있으니깐 티켓을 구입해, 한국의 편의점에서 구할 수 있을 거야"라고 합디다!! 그래도 그 녀석, 귀여운 짓도 많이 했지만 다시 키우기가 두려워지고 있소. 그 축생의 입에서 무슨 소리가 튀어나올지….

[redacted]

(전략) 저는 지금 군인신분이라 게임을 자주 하지 못합니다. 휴가나 나가야 게임을 마음껏 하지요. 매일 내무반에 누워 어릴적 게임하던 추억을 떠올리곤 합니다. 돈 백원 들고 오락실에 가서 두·세시간 버티고 있으면 주인 아줌마가 다가와 손에 돈 이백원 꼭 쥐어주며 다정스럽게 한마디 하시곤 했죠. "제발 좀 가라". 저는 FC시절부터 게임기란 게임기는 다 사고 게임도 다 클리어해야만 잠을 잘 수 있을 정도로 게임에 정을 붙이고 살았습니다. 오직 일본게임 한번 해보려고 대학도 일본어 전공을 하고 있습니다. 근데 요즘은 게임기가 여러 대나 되고 게임 수도 많지만 왠지 어렸을적 하던 그런 분위기 그런 느낌이 나지 않고 또 그런 기분 야릇해지는 게임이 없는 것 같습니다. (중략)저는 지금 PS2를 사기 위해 돈을 모으고 있습니다. (후략)

PS. 근데 신사임당님은 성씨가 신씨인가요, 아니면 신사인가요? 그냥 궁금해서….

그대가 보내주신 명작그림은 아쉽게도 실을 수가 없었소. 연필로 스케치한 작품은 스캐너에서 읽지 못한단 말이오오. 흠… 어렸을 적에는 모두들 힘들 때였죠. 게임기 박살나본 기억, 있으리라 생각하오. 아, 만화책이 불탔던 기억도 있으시오? 그땐 스릴이 넘쳤소. 학력만능주의에 모두들 비상구를 찾고 싶어했소. 게임은 평범한 삶에서 할 수 없었던 것을 미약하나마 체험하게 해주었던 거요. 지금은? 어른이 되었죠. 먹고 살기 힘들죠. 자신의 일은 자신이 책임져야 한다는 짐을 짊어진 데다 강한 중독성만큼 잊기도 쉬운 것이 바로 게임이오. 하지만 염려 마시오. 근수님 같은 분을 위해 컬트게임이 존재하는 거요. 전혀 새로운 장르의 게임을 즐겨본다면 색다른 재미를 느낄 수 있을 겁니다. 훗, 게이머들은 군대를 가도 다 똑같나보오.

PS. 신삽니다!!! …아, 아니, 왜 신발가게 아줌마가 기뻐하지…?

[redacted]



▲ 사보텐더는 거짓말도 잘해

hello하십니까? 저는 얼마 전에 뽑힌 이태권 형님의 아우님되는 "이남권"입니다. 요즘 형 것이 많이 뽑히는데… 그 이유가 무엇인지 궁금합니다(혹시 뇌물? …은 아닌 것 같고…). 저는 그림이 초보라서 그리 깨끗하진 않지만 노력합니다. 이건 노력 중의 작품 one번째입니다. 형의 플스가 구경만 해도 재밌더군요. "플스2"를 빨리 샀으면…(그렇게 되면 돈 한푼 안보태고 게임을 즐길 수 있기 때문에…) 형이 빠트린 말이 있더군요. "테크노"와 "오징어"말고 "조폭"이 있습니다. 아실지도 모르겠지만 떡볶이집 낙서에서 본 거라서…

(-(-(-.-)-)-) 형님 →(잠시후) (*(#(@.*)Q)◇) 형님, 당했습니다.

"죄송합니다. 침천개(針千個)라고 썼지만 제가 한문을 잘 몰라서 맞는지도 모르고 침은 세보니까 100개 밖에 안 되더군요…." 그럼 뽑아주시길 바라며 by입니다….

※추신: 바이바이할 때 by(형생각)입니까? bay입니까?

권법가문의 등장인가? 그야말로 권의 극에 달한 형제군요. 태권과 남권… 이라, 멋진 이름입니다. 일순간 '남두수조권'이 생각나버려서… 쩝. 어린 나이에도 불구하고 형제 모두 그림을 잘 그리니 감동을 금할 길이 없군요. 요즘 형님의 것이 많이 뽑힌다고 덩달아 그림과 사연을 보내온 아우님. 서로 알리지 않고 사연을 보냈습니까? 그림이 초보이고 형의 플스가 구경만 해도 재미있죠…. 안돼요. 자신의 의사를 표현하는데 이런 괴표현은 안됩니다. 먼저 국어에 능숙해야 외국어도 잘할 수 있는 법(이라고 누가 그러더군요). 으음, 왠지 "네 녀석부터 똑바로 해!!"라는 질타가 느껴집니다만…. 형제가 있다는 것은 복받은 거죠. 같이 게임생활을 누릴 동반자가 생기는 겁니다. 게다가 시간제한 없이…. 훗, 게임순서에서 좀 짜증이 날 수 있겠지만 그게 어딥니까? 게다가 남권군은 형에게 빈대를 붙고 있잖아요? 훌륭한 동생입니다. 사실 본인도 태고적에 그런 때가 있었답니다. 후훗.

※악취미군요. 본인이 서국언어를 싫어한다고 가지고 노는 겁니까? 정답은 bye입니다. 우웃, 머리에 쥐가….

×○이미 삶에 말라가는 者들과 꿈을 향해 달려가는 자들, ……………………그리고 탈락 者들을 위한 쉼터□△

애독자 엽서에 보니까 독자코너로 사연을 보내는 방법을 묻는 분이 있더군요. 「서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 新 플스時代」로 관제엽서나 편지를 보내주시면 됩니다. 그리고 E-MAIL 사용자는 「smsin@powerzine.com」로 보내주세요(폭탄 메일이나 스토킹 메일은 사절). 어찌다보니 매번 보내주시는 분들이 많이 쉬고 계신데 제 머리에 마가 씌었는지 그렇게 되었군요(다음 호에는 추첨으로 해볼까?). 꼬마땡에 열받는 독자(꼬맹이는 게임기의 적), 오랜만에 사연보낸 기자희망 손모군(오랫만이오), 전망밝은 게임기를 문의해온 독자(현재로선 플스2겠죠. …뚜껑은 열어봐야 아는 겁니다), 소환수를 데려와!! 독자(담당자에게 물어본 결과, 확인전화가 없었던 분은 모두 일반소포로 보냈다고 하는군요. 소환수는 팔렸다니깐), 친구들과 룰루랄라한 독자(邪道新生입니다), 플스2는 내 거다라는 독자(준댑니까?), 언제나 엽서 두장 보내는 독자(집이 혹시 우체국?), 알바해서 플스사려는 독자(장합니다), 칼갈아 독자(필러보시죠), 건전한 게임파워 건전한 紳士임당이라며 칭찬해주신 독자(감사), 담당자를 넘나드는 릴레이 편지(아이디어는 좋았습니다만), 등등등…. 모두 실어드릴 수 없는 것이 한으로 남을 뿐… 헥헥. 다 읽어보고 있다니깐요.

방문자 [redacted]

덜덜덜…



[이현수 기자]

춥습니다. 이미 봄소식이 여기저기 들려오고 있는데, 여전히 춥습니다. 3월 4일 예정된 한파 소식이 예정에도 없던 겨울을 되살리고 있군요.

그런데 추위가 느껴지는 반면, 뭔가 좀 이상한 분위기도 느껴지네요. 그렇습니다. 소프트 발매연기. 얼마 전 DC가 태어날 때 보았던 동시발매 타이틀의 발매연기를 PS2에서도 심심치 않게 볼 수 있군요. 'PS2도 별 수 없군' 혹은 '고소하다' 등의 말씀을 드리려는 것이 아닙니다. 발매연기… 소프트를 충실하게 제작할 충분한 시간을 얻기 위한 수단이겠죠.

발매당일 판매율이 초기 하드웨어 판매율의 큰 부분을 차지한다는 것을 보면 엄청난 판매고를 올리기 위해서는 무엇보다도 중요한 '꺼리'가 아닐까 싶네요. 그런 중요한 요소들이 하나둘 씩 빠져나가고 있다는 것은 무엇을 의미하는 것일까요? 혹시 하드웨어의 발매일 결정이 소프트의 개발을 충분히 고려하지 않았기 때문은 아닐까요?

충분한 소프트의 공급이 약속되지 않은 하드웨어의 발매일이라면 무슨 의미가 있을까 하는 생각이 듭니다. 동시발매 타이틀을 기다리던 유저들은 하드웨어만 모셔와야 하겠군요. 그 비싼 기계를 그냥 바라보기만 해야하겠군요.

아…! 설마? 그러고 보니 PS2는 게임 이외에도 가공할만한 능력을 가지고 있군요! DVD 플레이어…. 아…그래서 소니는 자신만만하게 PS2를 내놓을 수 있는 것이군요. 그렇다면 발매동시 소프트가 없더라도 PS2는 전혀 타격이 없을지도? 무섭습니다. 세가의 경쟁 상대는 별 걸 다 계산에 넣고 있군요. 다시 한기가 느껴지네요. 덜덜덜….



■ 제작사	마이크로 캐빈
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	5월
■ 발매가	6,800엔

심장 달린 인형 이야기

마리오넷 컴퍼니 2



주인공이 소속되어 있는 마리오넷部. 마리오넷 부원들은 연구에 필요한 마리오넷 구입 신청을 지속적으로 해 보았지만, 학교측에서 자동차보다 더 비싼 이 인형을 사줄 턱이 없었다. 그러던 어느 날 교내 창고에 처박혀 있는 마리오넷 두개를 빌려주겠다는 제안을 하는데…

마리오넷2의 목적

'마리오넷' 이란 마음을 갖고 있는 소녀형 로봇을 말한다. 마리오넷2의 목적은 이 인형을 인간답게 성장시키는 것이다. 기본적인 게임의 흐름과 시스템적인 면에서 전작과 거의 차이가 없으며, 마리오넷과의 '커뮤니케이션' 과 마리오넷을 업그레이드시키는 '컨스트럭션', 이 두 가지 요소로 게임은 구성된다. 대화를 나누거나 파츠를 교환하여 'KIZUNA-(우리말과 가까운 단어는 정-情)' 수치를 올리며, 보다 인간에 가까운 최고의 마리오넷을 키우는 것이다.


▲ 情은 마리오넷의 식량


▲ 마리오넷 개조 모드

쉬운시스템

기본적인 게임 시스템은 크게 변하지 않았지만 "보다 즐겁게, 보다 쉽게"를 목표로 하고 있다.


▲▶ 보다 즐겁고, 쉽게 그녀들을 키우자

■ 변화점 1. 몇 번이라도 즐길 수 있도록 게임 기간을 단축

전작에서는 게임 기간이 6개월이나 됐었기 때문에, 게임을 클리어하는 시간이 20~30시간씩 걸리기 일수였다. 따라서 한번 클리어하고 나면 손이 쉽게 가지 않는 게임이었다. 이 문제를 개선하기 위해 '마리오넷 컴퍼니 2' 에서는 게임 기간을 1개월로 단축하여 빠르고 가볍게 몇 번이라도 게임을 즐길 수 있게 만들었다. 또 쾌적함을 느낄 수 있도록 두 번째 플레이부터는 한번 본 장면의 회화를 넘길 수 있는 스킵 기능도 들어간다.


▲ 스킵 기능을 통해 빠른 진행이 가능하다

■ 변화점 2. 행동 횟수로 하루를 넘긴다

이동에 30분, 대화하면 30분… 이런 식으로 전작은 시간을 통해 하루를 넘기는 방식이었기에, 다음 날로 빨리 넘기기 위해 쓸데없는 행동이 자주 필요했다. 그러나 이번 작품에서는 시간의 개념을 포기하고 행동 횟수로 시간을 처리한다. 평일은 3행동, 휴일은 5행동으로 하루를 넘기기 때문에 적당한 템포와 빠른 스피드로 게임을 진행할 수 있다.


▲ 하루 = 3번의 행동

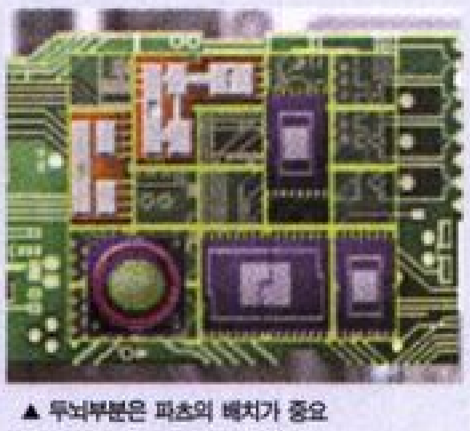
■ 변화점 3. 컨스트럭션의 간단화

마리오넷의 성장에 반드시 필요한 파츠. 전작에서는 구매한 파츠를, 플레이어가 설계도를 작성하고 조립하는 순서를 통해 바꾸었지만, '2' 에서는 더욱 간단해졌다. 또한 크게 4개의 부위로 나뉘었던 신체 부위를 3개 부위로 바꾸어 간단한 컨스트럭션을 이룩하였다.



두뇌전용

보통 CPU라고 하며 IQ를 뛰어나게 만들기 위해 필요하다. 마리오넷의 이마에 있는 원반 부분을 떼어 내면 마더 보드를 볼 수 있으며, 그 위에 감각과 기억을 담당하는 파츠가 배치되어 있다. 마더보드도 교환할 수 있으며, 대용량 마더보드를 배치하면 장착할 수 있는 파츠의 수와 종류가 증가한다.


▲ 두뇌부분은 파츠의 배치가 중요

몸체부분

마리오넷의 가슴 크기를 결정하는 파츠이다. 가슴은 '고분자 젤' 이라고 불리는 인체의 살과 유사한 물질로 구성되어 있다. 마리오넷이 비싼 이유가 여기에 있다.


▲ 3단계로 변하는 가슴의 크기

동력원 부분

마리오넷의 운동 능력을 높일 수 있는 부분이다. 전력 발생량을 높이는 파츠와 연료 탱크를 바꿀 수도 있다. 이 부분의 파츠가 과열되거나 파손되면 마리오넷은 움직일 수 없다.

마리오넷과 아가씨들



● 마린 (マリン)

학교 창고에서 발견된 마리오넷. 솔직한 성격으로 주인공을 주인으로 여기고 있으며, 게임 진행중에는 이름을 마음대로 바꿀 수 있다.



▲ 기본적으로 마린은 학교 부실에서 대기하고 있다



▲ 다양한 복장으로 주인님을 모시는 마린



● 아레사 · 닐파 (アレサ・ニルーファ)

금발의 푸른 눈을 겸비한 미국 태생의 흑인인데, 이유는 알 수 없지만 일본 관서 지방의 사투리를 사용하는 아가씨다. 투쟁심이 매우 강해서 '마리오넷에도 마음은 있어'라고 주장하는 주인공과 툭하면 싸움을 한다. 주인공과 같은 마리오넷부에서 활동하며, 나이도 같다.



▲ 주인공과는 투쟁적인 관계(일지도…)

● 우에노 나나미 (上野ななみ)

가정부 소속의 1학년 여학생으로 매우 내성적인 성격이다. 그래서 자신이 남에게 말을 거는 일이 거의 없다. 또 뭔가 말하고 싶을 때에는 고양이 인형을 들고 가서 자신의 기분을 대변한다.



▲ 나나미의 대변인역할을 하는 고양이 인형



● 마리아 (マリア)

마린과 함께 창고에서 발견된 마리오넷으로 아레사(アレサ)가 키우고 있다. 주인의 성격을 닮아 시원스런 성격으로 자신의 의견을 확실하게 말한다.





▶ 중성적인 이미지의 마리아

● 사카키바라 유나 (さかきばら ゆな)

수영부에 소속되어 있는 3학년 여학생. 본래 밝은 성격을 갖고 있었지만, 어떤 사건으로 인해 수영에 자신감을 잃어버렸다. 현재 부활동을 계속할지 말지를 고뇌하고 있음.



▲ 유나는 선배로써 주인공에게 많은 조언을 해준다





● 오야마우치 미깐 (小山内みかん)

체조부에서 활약하는 아가씨로 주인공과는 어릴 때부터 친구로 자랐기 때문에 호의를 갖고 있는 듯 하다.

▲ 이 아가씨와는 집이 같은 방향이기 때문에, 방과후 이벤트가 가장 많이 발생한다

● 소라오 (空夫)

헤어스타일과 복장에 신경을 많이 쓰는 녀석으로 여학생에게 많은 인기를 받고 있다. 주인공의 친구로, 사진을 얼핏보면 여자처럼 보이는 녀석이다.





무한 시나리오로 승부한다

소서리언 -칠성마법의 사도-



제작사	빅터 / 팔콤
장르	RPG
발매일	4월 27일
발매가	5,800엔

소서리언의 매력은 기본 시나리오 외에도 추가 시나리오 디스크를 통해서 영원히 즐길 수 있다는 점이다. 근대사를 바탕으로 하는 시나리오에서 우주에서 활약하는 시나리오까지 이르는 다양한 내용이 등장한다. 각 시나리오의 길이도 그리 길지 않아서, 마치 단편 소설을 읽는 느낌으로 즐길 수 있는 게임이다.

소서리언의 주무대는 '펜타워'라는 마을이다. 펜타워의 특징은 다른 마을에는 없는 마법이 존재하고 있다는 점이다. 그래서 많은 모험가들이 모여들고 있다. 또한 이들을 상대로 장사를 하는 주민들의 숫자도 점점 늘어나고 있어, 펜타워는 상업과 모험의 도시로 성장하고 있다.



▲ 술집에서는 다른 모험가와 대화를 통해서 시나리오 해결에 필요한 힌트나 몬스터의 약점 등을 얻을 수 있다



▲ 기부 좀 하시죠



▶장로 아저씨는 아이템을 감정하는 대단한 능력이 있다



▲ 명성이 높아지면 왕을 만나볼 기회가 생길지도…



▲ 모험가의 아이템에 마법의 힘을 불어넣고 돈을 받는 에스터

펜타워에 존재하는 4개의 클래스

■ FIGHTER

공격력, 방어력이 우수한 전사. 체력이 뛰어나지만 지력과 대(對)마법 방어력이 낮다. 그러나 레벨이 오르면 간단한 마법 정도는 사용할 수 있다. 파티 구성에서는 방어용으로 반드시 1명 이상 필요하다.



■ WIZARD

지력이 매우 높은 마법사. 하위 마법이라도 마법사가 사용하면 높은 위력을 발휘한다. 하지만 공격력과 방어력 및 체력이 매우 낮기 때문에 전열에 배치하면 위험한 캐릭터. 강력한 '칠성마법'이 존재하는 이 세계에서는 파티 구성에 반드시 필요한 존재이다.



■ ELF

깔끔한 외모와 함께 공격력, 방어력, 지력을 겸비한 만능 캐릭터이다. 따라서 다른 클래스처럼 특징이 없다는 것이 특징이다. 다만 엘프들은 200년 이상 살 수 있기 때문에 많은 경험을 통해서 꼭 필요한 조언을 해준다.



■ DWARF

공격력, 방어력 및 체력이 파이터보다 높다. 또한 손재주도 뛰어나기 때문에 잠긴 문을 따거나, 함정을 발견하는 능력도 뛰어나다. 그러나 지력이 낮아서 마법에 약하다. 드워프들은 약 150년 정도의 수명을 갖고 있다.



Dreamcast

소서리언의 능력

펜타워의 모든 모험자는 플레이어인 당신이 만들어야 한다. 모험자의 이름과 성격, 그리고 클래스 및 능력을 정하는 데 있어 당신의 손길을 기다리고 있다. 능력에 관한 자세한 사항은 다음 표를 참조할 것.



공격력	장비한 무기를 사용할 때 적에게 피해를 주는 능력을 말한다. 이 수치가 0이하가 되면 무기를 사용할 수 없다.
방어력	몬스터의 공격을 받았을 때 자신의 피해를 줄일 수 있는 능력을 말한다.
체력	보통 생명을 말하는 HP(Hit Point)와는 다르게 캐릭터의 건장함을 표시한다. 이 능력이 낮으면 무거운 물체를 옮기거나, 육중한 문을 열 수 없다.
지력	마법을 사용하는 데 필수적인 능력으로, 이 능력이 높으면 마법의 위력도 대단해진다. 반대로 지력이 0이하가 되면 마법을 사용할 수 없다.
대마법	마법 공격을 받았을 때의 방어 능력을 말한다. 이것이 낮으면 마법 한방에 죽을 수도 있다.
기술	상자와 문에 숨겨진 함정을 찾거나 해제할 때 필요한 능력이다. 어떤 위험이 기다리고 있는 지 모르는 모험에서 반드시 필요한 능력이다.
선악	모험자의 심성이 선(善)한지 악(惡)한지를 표시한다. 그 모험자의 심성이 악(惡)에 가까우면 마을 사람들의 도움을 얻을 수 없다.
나이	소서리언 개인의 나이를 표시한다. 수명은 종족에 따라 틀리다. 모험자가 늙으면, 그의 아들이나 딸을 파티에 영입할 수 있다.


▲ 모든 모험의 출발점 - 해바라기 하우스

오리지널 시나리오 소개

• 주문에 걸린 퀸 마리호

펜타워의 주변에 있는 모든 던전을 이 잡듯 헤집고 다녀 이제는 지겨워진 소서리언. 흉칙하게 생긴 괴물과 싸우는 스릴을 맛볼 수 있지만, 나이는 역시 속일 수 없나보다. 때로는 대초원에서, 때로는 바닷가에서 칼춤을 추고 싶다는데… 이런 소서리언에게 뜻밖의 기회가 생긴다. 머나 먼 이국을 향해 떠나는 배 한 척이 펜타워에 잠시 머문다는 것이다. 이 배의 이름이 퀸 마리호라는 사실을 알아내고는, 얻어 타기 위해 항구로 가본다. 승선을 희망하는 소서리언에게 선장은 요구 조건을 내건다. "배를 타고 싶다면 내 아들을 마을에 남도록 설득해 주게나." 하지만 선장의 아들은 이 배에서 발생한 살인 사건의 범인을 잡아야 한다면서 거부를 한다. 결국 소서리언도 아들과 함께 사건의 해결을 위해 이 일에 뛰어든다. 이 시나리오는 넓은 배를 돌아다니면서 여러 사람들의 증거와 증언으로 범인을 잡는 추리형식으로 구성되어 있다. 연속 살인 사건의 범인은 과연 누구일까?



▲ 선장의 아들을 설득하기 위해 그의 방으로 이동 중


▲ 그에게서 수수께끼의 섬에 관한 이야기를 듣는다

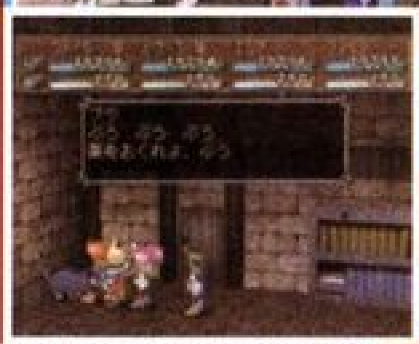

▲강력한 몬스터가 등장하는 수수께끼의 섬

• 로맨시아

오랜만에 펜타워는 평화라는 달콤한 시간에 빠져있었다. 모험으로 생계를 이어 나가는 소서리언이 가장 싫어하는 단어가 있으니, 그것은 바로 '평화'이다. 생활에 어려움을 느끼고 있던 많은 소서리언들은 다른 직업을 알아보기 위해 마을을 떠난다. 그러던 중 이웃 나라의 왕비가 납치되는 사건이 일어난다. 바로 파티를 구성하고 여행을 떠나는 소서리언들. 막대한 상금을 얻기 위해 왕비를 찾아 나선다. 보충 설명을 하자면, 이 시나리오는 이전 시나리오에 있었던 고난이도의 시나리오를 패러디한 작품이다.



▲ 세리나 왕비를 찾아달라는 로맨시아 국왕


▲ 지하 우리에 갇혀 있는 돼지는 바로 펜=프레디 왕자였다



▲ 이 시나리오를 클리어하기 위해서는 의사와 점술사의 힘이 필요하다


▲ 왕비가 있다는 동굴을 탐험하는 일행



■ 제작사	세가
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	3월 30일
■ 발매가	6,800엔

역사는 반복된다

어드밴스드 대전략



지크 지온! 아니 지크 히틀러!
이제 게임의 정년기에 들어선 20대말~30대 초의
게이머는 이 게임을 기억하고 있을 것이다.
2차 대전에 전투의 도구로 사용된 다양한 전차,
전투기 등을 바탕으로 지난 역사의 전철을
다시 밟아 가는 무시무시한 게임을…
전쟁으로 희생된 모든 사람을 위해 묵념…

본 게임은 세계 제 2차 대전 중에 유럽을 공포의 도가니로 몰고 간 독일군과 이를 방어하는 연합군의 전투를 재현한 작품이다. 영화에서도 많이 보았던 노르망디 상륙 작전 등을 재현하는 시나리오뿐만 아니라, 제 2차 대전 직전의 스페인 내전 등의 폭 넓은 스케일을 자랑한다.

어드밴스드 대전략의 특징

■역사를 재현한다 - 캠페인 모드



▲ 각 유닛에는 자세한 데이터가 설정되어 있다

캠페인 모드에서는 독일군을 통솔하여 유럽 각지를 전쟁터로 만든다. 각 맵에는 승리하기까지 걸리는 턴 수에 따라 다음 맵의 분기점이 변화한다. 과거에 있었던 역사에 비해 그 전과가 뛰어나면 유럽 전역을 점령하게 된다. 게다가 미국을 넘볼 수 있는 히틀러의 세상을 바라볼 수도 있다. 캠페인 모드의 가장 큰 특징으로 경험치를 들 수 있겠다. 아군 유닛은 전투를 통해서 경험을 쌓고, ACE에 도달하면 최신 병기로 진화를 할 수 있다. 플레이어가 운용하고 있는 부대 하나라도 헛되이 소모하지 말 것.

■골라하는 재미가 있다 - 시나리오 모드

시나리오 모드에서는 캠페인 모드에 등장하는 시나리오 중, 좋아하는 것만 골라서 즐길 수 있다. 이 모드는 독일군 뿐만 아니라 연합군도 플레이어가 조작할 수 있다.



▲ 맵의 넓이와 참가 인원을 고려하여 맵을 선택하자

■ 꿈에서만 보던 병기가 등장한다

이 작품에 등장하는 병기의 숫자는 모두 1000개 이상이다. 실제로 역사에 등장하여 활약한 유명 병기는 물론, 아주 적은 숫자만 생산된 병기와 개발 중단된 병기도 등장한다. 병기 매니아나 메카닉 매니아에게 어필할 수 있는 중요 포인트라 할 수 있다.



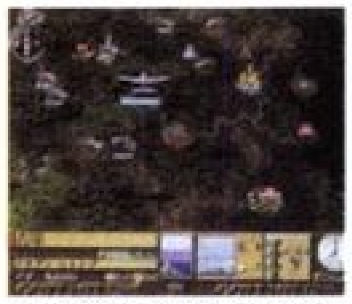
▲ 같은 종류의 병기이지만 옵션이 다른 병기가 다수 등장한다

시시각각 변하는 싸움터

어드밴스드 대전략의 시스템에는 시간의 개념이 도입되어 있다. 다음 그림을 보면 알 수 있듯이 같은 전장이라 하더라도 시간에 따라 날씨 및 기후가 변하며, 전작인 메가 드라이브 판 어드밴스드 대전략과는 달리 1턴은 2시간으로 구성된다. 즉 전작은 하루가 1턴으로 구성되었지만, 이번 작품은 하루가 12턴이며, 계절에 따라 다르지만 2턴마다 화면이 변한다. 보통 전투는 낮 시간 동안 벌어지지만, 기습 작전을 통해서 적군의 기선을 제압하고 싶다면 야전도 노릴 만 하다. 하지만 자주 사용하면 오히려 전력에 손실을 입을 수 있으므로, 이 시간대에는 이동이나 보급에 신경을 쓰자.



▲ AM 06:00, 목표물을 찾고 있다



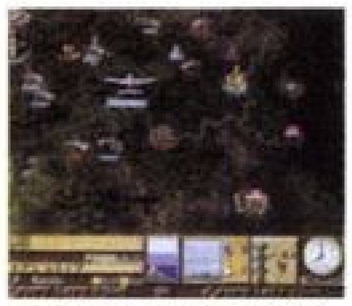
▲ AM 08:00, 밝아진 시야를 이용하여 진격!



▲ AM 10:00, 날씨만 좋다면 넓은 시계를 확보할 수 있는 시간대



▲ PM 12:00, 지금은 겨울이지만 온도가 꽤 높아졌다



▲ PM 04:00, 슬슬 전투를 정리해야 할 시간



▲ PM06:00, 겨울이기에 벌써 해가 떨어졌다. 시야 확보에 주의해야 할 시간대이다

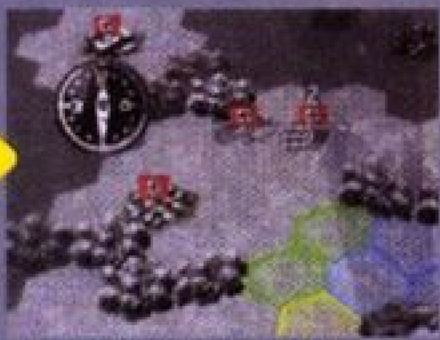


▲ PM 10:00, 전투기는 모두 철수시키고 적의 움직임을 살필 수색대만 나가 있다

• 낮과 밤, 기후에 따라 이동력도 변화

낮과 밤, 기후라는 2가지 요소에 의해 화면의 변화나 색적의 범위 축소 등의 복합적인 상황이 발생한다. 특히 이동력에 막대한 영향력을 발휘하는 것이 이 두 가지 요소이다. 타이어를 이용하여 이동하는 'SdKfz231 장갑차'의 경우 비가 오거나 눈이 많이 쌓인 지형에서는 거의 움직일 수 없는 상태에 놓인다. 반대로 이런 곳에서는 무한궤도로 움직이는 구축전차나 주력 전차의 진가가 발휘된다.


▲ 보통 이 정도 이동할 수 있는 장갑차가


▲ 눈이 쌓이면 거의 이동할 수 없다

• 기후는 전술을 좌우한다



전쟁은 보통 여름에 일어난다. 쾌청한 날이 많아서 병기의 고장율이 다른 계절에 비해 낮기 때문이다. 반대로 무더운 적도 부근에서는 겨울에 싸우는 것이 정석이다. 히틀러도 여름에 전쟁을 일으켰지만 소련군의 참전으로 장기화되어 결국 패전하였다.

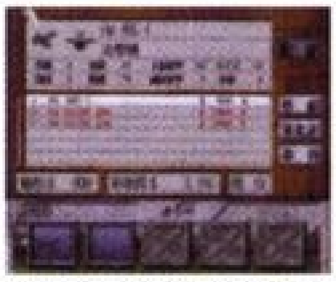
◀ 전쟁이 길어지면 생산력이 높은 나라가 이긴다

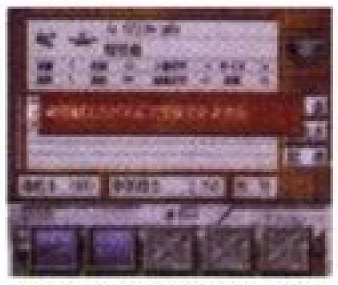
생산과 색적

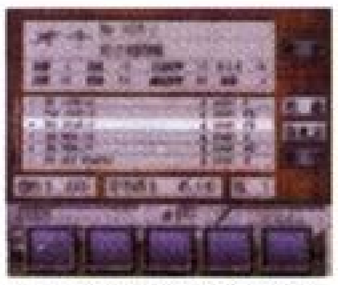
메가 드라이브판 어드밴스드 대전략은 수도 주변의 6헥사에서 병기를 생산할 수 있었던 점은 폐지되고, 수도에서 5헥사 이내의 도시 또는 공항에서 생산할 수 있다는 점은 채용하였다. DC판에서는 생산된 유닛이 그 헥사에 위치하는 것이 아니라, 도시나 공항 안에 격납되기 때문에 이와 같은 변경점이 생긴 것이다. 격납할 수 있는 유닛의 숫자는 도시의 규모에 따라 변하며, 최대 5유닛까지 가능하다. 격납한 채로 상대방에게 점령당하면 그 유닛은 적에게 포획된다.

•내구도와 생산

내구도가 낮으면 기술력을 필요로 하는 병기를 생산할 수 없다. 보다 빨리 적의 수도를 점령하기 위해서는 뛰어난 병기가 필요하므로, 각 도시의 내구도 향상에 노력해야 한다.


▲ 내구도 100에서는 생산할 수 있는 He46C-1


▲ 그러나 3발형 운송기인 Ju 52/3m g4e는 생산할 수 없다


▲ 당시에 획기적인 기술로 평가받는 제트기는 내구도가 250이 되어야 한다

• 색적

색적은 전투에 있어서 가장 중요한 행동이다. 이번 DC판에서는 고도에 의해 색적 능력이 변하하며, 하늘에서는 레이더, 해안에서는 소나(음파 탐지기)가 채용되었다. 유닛 뿐만이 아니라, 레이더 기지 등의 고정 시설도 있어서 색적 시계를 넓혀 전투를 보다 유리하게 이끌 수 있다.


▲ 레이더로는 적 유닛의 종류만 알 수 있다


▲ 색적 능력이 있는 유닛이 근접하면 적의 무장까지 파악하게 된다

병기 소개

PzJg Tiger(P) Elefant

보통 Tiger는 타이거 전차라고 하지만 독일에서는 티이거라고 불린다. 이 모델은 구축전차형 모델로 '엘레펀트'라고 명명된 기체이다. 71구경 88밀리포를 탑재한 전차를 만들어 내라는 히틀러의 명령으로 6호 전차 티이거 I 에서 병행 개발되고 있었다. 이 때 포르쉐 공장은 채용되지 못한 티이거(P)를 100대 이상 생산해 놓았기 때문에 이 전차의 처리에 골머리를 썩히고 있었다. 그리하여 이 전차를 이용한 구축 전차를 설계하여, 페르지난드(포르쉐 박사의 이름)라고 명명된 전차가 개량 생산되었다. 모두 87량이 나왔지만 강력한 화력에 비해 기동성이 떨어져 많은 피해를 입었다. 그 후 전방 갑판에 기총을 설치하는 등의 추가 개량을 통해 '엘레펀트'라는 이름으로 바뀌게 된다.


▲ 전차보다 강력한 화력을 자랑하는 구축전차 엘레펀트

MESSERSHMITT Bf 109 E-3

단일 기종의 항공기로써는 소련군의 Il-2에 이어 33,000기로 2위의 생산량을 자랑하는 기체이다. 이 기체는 전쟁 발발 초기부터 말기까지 운용된 독일 공군의 대표 항공기. 메사슈미츠 박사가 설계하였지만, BFW(바바리아 항공기회사)에서 제작되었기 때문에 기종명은 'Bf'가 되었다. 소형이며 경량 기체로 고출력 엔진을 탑재하여 기동성이 매우 뛰어나며, 1935년 5월에 시작기가 처음 나왔다. E-3형은 주익 무기를 MG FF20mm기관포로 장비하고 있다.


▼ 기동성이 뛰어난 Bf 109시리즈

FOCKE-WULF Fw 190 A-8

빠르지만 소형인 Bf 109와는 달리 1939년 6월에 처녀 비행을 시작한 Fw 190은 여유로운 공간을 생각하여 설계한 기체로, 전투기가 아닌 지상 공격기나 뇌격기(함정 등을 공격하기 위해 어뢰를 장착하는 비행기)로 제작되었다. 1941년에 실전 배치되어 영국 공군기를 거의 피해없이 격추시켜 그 명성을 높인 기체이다. 그 후 전투기형으로 BMW801 공냉식 14기통 엔진을 탑재한 A시리즈가 등장한다. A-8은 A-7형과 같은 MG151/20을 장비하고 있으며 Fw 190시리즈 중에가 가장 많은 생산 대수를 자랑한다.


▲ 묵직한 맛이 나는 Fw 190



■ 제작사	클라이맥스
■ 장르	레이싱
■ 발매일	봄
■ 발매가	미정

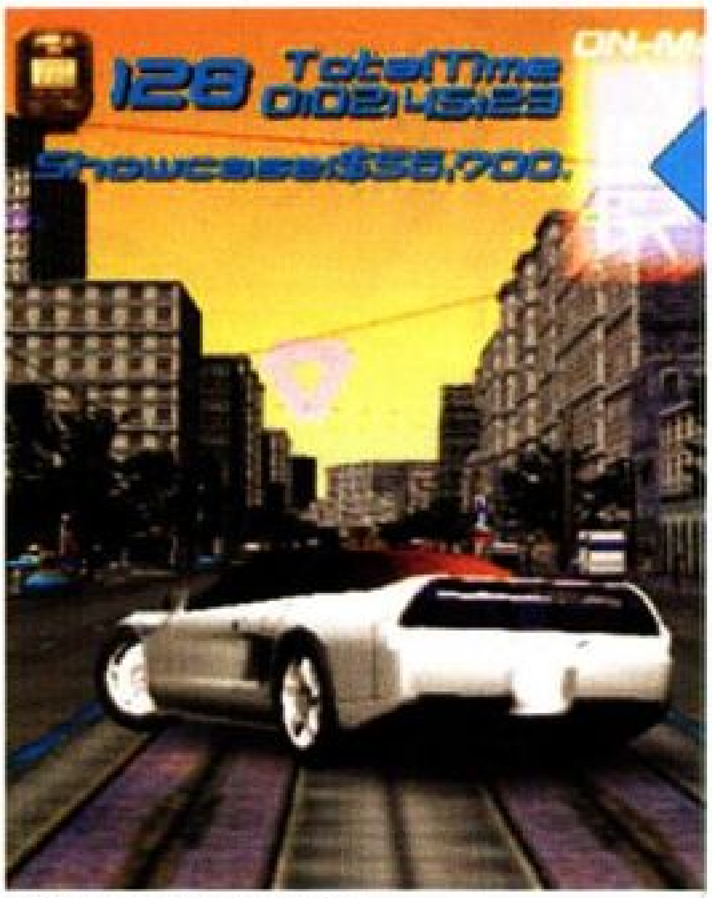
세상은 부서지기 위해 존재한다



SUPER RUNABOUT

'형태가 있는 모든 것은 부순다'라는 사상을 토대로 만어 지는 게임. 딸과 아버지가 협력하여 부채를 갚기 위해 세상을 향한 분노를 발산한다. 달릴 수 있다고 생각하면 실행하라! 그것이 이 게임을 즐기는 유일한 이유이다.

달릴 수 있다고 생각하는 장소는 어디라고 생각하는가? 호텔 로비, 공동 화장실, 고층 빌딩 꼭대기… 게임 상에 등장하는 모든 장소는 생존을 위해 달리는 '플레이 그라운드'가 된다. 즉, 「슈퍼 런어바웃」은 횡포를 피하기 위해 도망가는 사람들을 보면서 상큼한 쾌감을 느끼는 울트라 클레이지 드라이빙 게임이라고 할 수 있다.



▲ DC의 성능을 최대한 활용한 그래픽

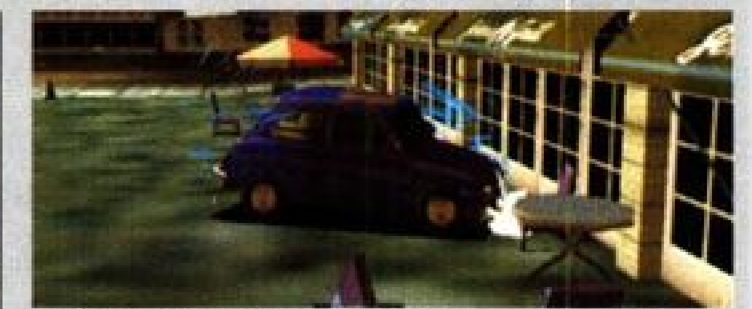
블랙리스트에 등록하라!

이번 작품은 복수의 시나리오가 설정되어 있어서, 시나리오별로 주인공과 그 주변 인물, 거점이 되는 장소가 변화한다. 게임은 다양한 미션을 클리어하면서 진행하지만, 도중에 챌린지 서브 미션이라는 추가 미션도 등장한다. 플레이어의 도전욕구를 불러일으키는 요소라고 할 수 있다. 게임 중에는 돈의 개념이 전혀 없다. 점수는 미션 중에 파괴된 물건과 차량에 가해진 데미지가 '피해 총액'이라는 형태로 표시된다. 좋은 성적을 올리면 블랙리스트에 기록을 남기게 된다.

엠블렘의 용도

게임 중에 특정 장소를 주행하면 엠블렘을 얻을 수 있다. 엠블렘이란 다른 게임에서 말하는 아이템을 말하는 것으로 알파벳 모양을 하고 있다. 입수한 알파벳 엠블렘의 종류에 따라 다양한 효과를 얻을 수 있다. 각 자동차에는 내구력이 설정되어 있어서 이 내구력을 상회하는 피해를 입으면 주행을 할 수 없으며, 또한 연료가 모두 소진되었을 때에도 GAME OVER라는 글자가 화면에 나타난다.

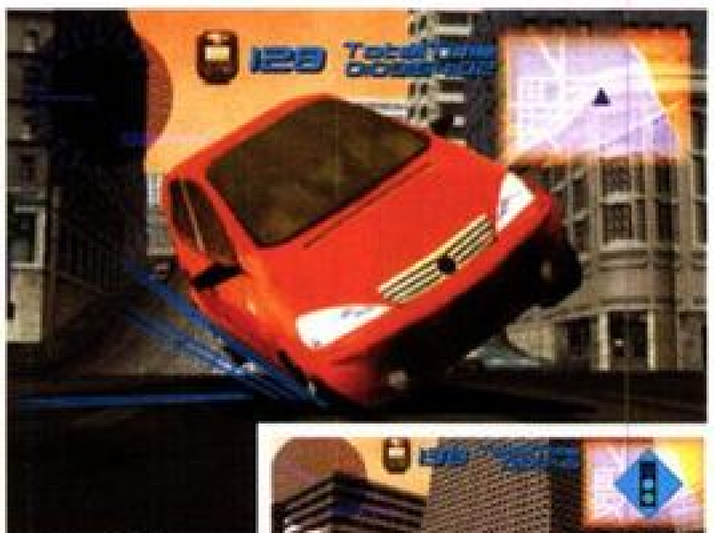
1. 숨겨진 출입구가 출현한다.
2. 코스 상의 방해물을 없앨 수 있다.
3. 창고에 배치할 수 있는 다양한 오브제(컬렉션 아이템)를 얻을 수 있다.
4. 비주얼 메모리용 미니 게임을 받을 수 있다.
5. 특별한 차량을 얻을 수 있다.



▲ A라는 엠블렘이 보이는가



▲ 상상은 곧 현실로 다가온다



▲ 당신도 블랙리스트가 될 수 있다

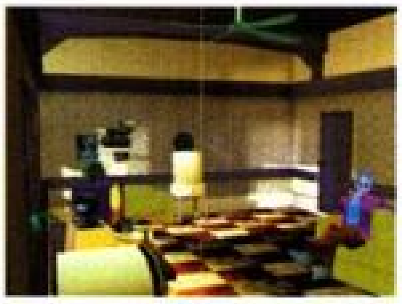


▶ 당연히 신호등에 신경 쓸 거름이 없다

시나리오 A '딸과아버지' 편

낡은 자동차 공장의 사장인 아버지. 불황이 계속됨에 따라 부채액은 날로 커져만 간다. 머리를 싸매고 고민을 하는 아버지. 결국 운송업자가 제안한 밀거래 상품의 운반을 하겠다고 결정하는데… 이때 10년만에 보는 딸 샤리가 아버지를 보러 오게 된다. 딸은 미션 스쿨에 다니고 있어서 기숙사 생활을 하기 때문에 어머니의 감시를 벗어나 아버지를 보러 올 수 있다고 한다. 딸은 밀거래 상품 운반의 매니저 역을 자청하고 빨리 돈을 갑자고 하는데… 드디어 아버지와 딸, 그리고 아저씨가 함께 하는 '폭주의 날'이 시작한다.

▶ 스릴있는 모험의 시작은 여기에서 시작한다!





▲ 시나리오 A의 거점이 되는 주인공의 집

Dreamcast

Dreamcast



제작사	데이텀 폴리스타
장르	비주얼 노벨
발매일	겨울
발매가	6,800엔

기동전사 사사키 역습의 미소녀



해피 레슨

국내에서도 보는 사람은 다 보는 우량 미소녀 계열 전문 잡지 「전격 G's 매거진」의 연동기획 제 2탄 「해피 레슨」이 게임화 된다. 얼마 전까지는 G's 매거진으로… 최근에는 「메모리즈 오프」의 캐릭터 디자인으로 각광받고 있는 인기 일러스트레이터 사사키 무츠미가 디자인을 담당한 최신작 해피 레슨. 홈페이지 오픈 2년도 채 안되어 카운터 60만을 돌파한 인기 동인의 캐릭터를 만날 수 있는 것이다.
사자!…………………… - by 프리티 사미

DC의 미소녀 게임기화에 공헌하기 시작한 데이텀 폴리스타의 해피 레슨. 기종이 DC로 확정되며 장르와 가격이 결정되었다. 「시스터 프린세스」는 미디어웍스에서 플스로, 「해피 레슨」은 데이텀 폴리스타에서 DC로…. 잘 나가는 G's 매거진은 일본에서 매월 1일 발행.

게임 시스템 등 철저 점검?

·장르는 비주얼 노벨?

일단 장르가 비주얼 노벨이라는 것은 결정이 되었으나, 아직까지 그 외 게임화면이나 어떤 방식으로 게임을 진행하는 지에 대해서는 전혀 공개가 되지 않았다. 단지 공개된 것은 사사키 무츠미의 캐릭터 뿐….

·스토리

사립 코요미 학원에 입학한 주인공은 초등학교 5학년 때 가족을 비행기 사고로 잃은 이 시대의 불우이웃. 한편 이번 봄부터 코요미 학원에서 교편을 잡게 된 이치몬지 무츠키는 그 불우이웃이 자신의 첫 담임을 맡은 반의 학생이란 것을 알고 「내가 엄마가 되어 주겠어!」라고 느닷없이 선언한다. 다른 사람 몰래, 둘만의 동거생활을 시작한 교사와 학생. 하지만 그런 선생님이 4명이나 더 등장해 버리며 문제는 시작되고…. 약 1년의 세월이 지난 고등학교 2학년 여름, 불우이웃 주인공과 선생님과의 한 달간의 동거생활이 비주얼 노벨로 그려진다.

·서브 캐릭터도 존재

너무나 당연한 말이지만 주연급 캐릭터 외 서브 캐릭터의 등장도 확인되었다. 서브 캐릭터는 주인공과 같은 학교의 위원장부터 이치몬지 무츠키 선생님의 대학 서클 선배까지 다양. 단 이들 서브 캐릭터의 이벤트에 대해서는 특별히 언급이 되지 않고 있다.



이치몬지 무츠키



게임의 히로인급 캐릭터. 다정한 성격에 학생을 배려해주는 마음 씀씀이를 가지고 있지만 작은 일에도 금방 울어버리고, 조금은 실수를 많이 하는 것이 단점이라면 단점. 철철 넘치는 모성애를 주체하지 못해 주인공의 어머니가 되어주겠다고 하지만….

고카조 사츠키



우츠키가 반대로 이쪽은 운동소녀 캐릭터로 남자 같은 말투와 숏커트가 특징. 하지만 보기와는 다르게 도움을 필요로 하는 사람을 절대로 그냥 넘어가지 않으며, 작은 일에는 감동하고 눈물을 보이기도 하는 로맨티스트.

니노마이키사라기



이계 보조를 담당하는 키사라기는 집이 병원을 경영하는 탓도 있는지, 검은 옷에 손에는 주사기를 들고 있는 것이 특징! 소문으로는 이상한 마술에 흥미가 있다는…!?

산세인 야요이



본업은 「봉황산 산세인」이라는 절의 무녀이지만 평소에는 보건실 선생으로 학생들의 상담을 다정하게 받아주는 선생님.

시텐오 우츠키



어딜 봐도 주인공 또래의 학생으로밖에 보이지 않는 우츠키는 밝고 건강하고 낙천적인 정형화된 성격을 가지고 있다. 만화와 애니메이션, 게임 등에도 많은 관심을 가지고 있으며… 현재 예술계 과목과 애니메이션 연구회 담당을 맡고 있다. 메모리즈 오프의 모 캐릭터와 똑같이 생겼다.



제작사	세가
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

개성의 시대

이터널 알카디아



한 손에는 카타나를 들고 다른 한 손에는 보물을 들고 우주 제일의 해적이 되고픈 바이스. 이 소년의 활약을 그린 우주 대모험 열혈 활극 「이터널 알카디아」가 서서히 그 모습을 드러내고 있다. 계속해서 캐릭터에 관한 정보만 내보내는 세가. 이제는 시스템에 대한 소식도 알려 줄 때가 되지 않았는가.

여기는 무적함대 '알마다'를 움직이는 6명의 제독과 이들의 총사령관 가르시안이 모여있는 중앙 회의실. 조국인 바르아 제국이 노리고 있는 수수께끼의 소녀와 '월정(月晶)'에 대해 의견이 분분하다. 왜 소녀 한 명 때문에 '알마다'까지 움직여야 하는가? 서로 불만을 토로하면서도 그 뒤에 감춰진 '정보'를 얻기 위해 피 튀기는 머리 싸움이 시작하는데…

바르아 제국

'월황석'으로 영화를 누리고 있는 대국 바르아 제국. 압도적인 무력으로 다른 나라를 압박하는 바르아 제국의 함대는, 주인공 바이스가 이끄는 '청의 공적(空賊)'에게 매우 무서운 존재이다. 뛰어난 기술과 군사력, 그리고 '황색의 달'에서 떨어지는 '월황석'의 에너지를 이용하여 그 세력을 넓혀 나가고 있다. 그러나 빈부의 차이가 너무 크기 때문에 항상 귀족과 백성들 사이에 깊은 골이 만들어지고 있다.

▼ 부익부 빈익빈의 나라









▲ 이런 나라는 술의 소비량이 대단히 높다

■ **압도적인 군사력의 표상, 무적함대 알마다**

고도의 과학력을 지닌 바르아 제국은 기존의 범선과는 차원이 틀린, 바람이 없는 하늘에서도 항해할 수 있는 강철함을 갖고 있다. 이 강철함으로 구성된 6개의 함대를 통칭하여 알마다라고 부른다.

▼ 이들이 지나간 자리엔 살아있는 것이란 없다





◀ 무적함대 알마다를 좌지우지하는 인물들

■ **수수께끼의 단어 - 월정(月晶)**

7인의 회의 중에 가르시안이 말한 '월정'이라고 불리는 물체의 존재감이 느껴진다. 이 돌(?)은 하늘에 떠 있는 6개의 달에서 행성으로 떨어지는 고 에너지 물질인 '월황석'과 비슷하다. 그러나 흔하디 흔한 월황석을 찾자고 '알마다'까지 움직여야 할까? 수수께끼의 물체 월정은 최소한 10만배 이상의 가치를 갖고 있어야 손익분기가 가능하다고 제 4함대 제독 베레자는 말하는데…



◀ 자기야, 저것만 있으면 우리 인생도 피는 거야!



▶ 난 배아프기 싫다. 우리가 먼저 찾자!

바르아 제국을 이끄는 사람들



총 사령관 가르시안

바르아 제국에 속한 모든 군대의 지휘권을 가진 자. 항상 침착하게 사태를 지켜보는 침착성과 무지막지할 정도로 적을 압제하는 냉정함을 겸비하여 왕의 총애를 받고 있다. 그러나 주변 국가에게는 공포의 대상으로 그 이름을 떨치고 있다. 부업으로 바르아 제국의 재상을 맡고 있다.



◀ 이제 회의에 들어가시죠

▼ 여자 얘기만 나오면 머리가 맑아지는 비골



◀ 난 어때? 나도 한 미모 하는데…



▲ 매우 개성적인 성격을 갖고 있는 6제독



황자 엔릭

바르아의 황태자.
독재자 테오드라의 아들이지만 엔릭 자신은 정의감이 강한 성격이다. 타국과 우호 관계를 유지하자는 주장을 펴지만 번번히 국왕에게 제지당한다. 마마보이의 기질도 있어서 괴로우면 '어마 마마'를 외친다.



제 1함대 제독 알퐁소

바르아 지방의 명문가에서 태어난 알퐁소는 자존심이 세고 콧대는 하늘을 찌르는 귀공자. 귀족이 아니면 사람으로 보지 않는 아주 위험한 사상을 갖고 있기 때문에 적이 많다. 수수께끼의 소녀, 피아나를 납치하지만 곧 다인家에게 빼앗기고 만다.



제 2함대 제독 그레고리오

6명의 제독 중에서 가장 나이가 많은 늙은이로, 알퐁소처럼 귀족 가문 태생이 아닌 군인家출신이다. 지구전에 상당히 강해서 그가 방어 태세를 갖추면 상대는 미리 질려서 퇴각한다고 한다.

제 3함대 제독 비골

알마다 제 3함대의 제독은 2미터가 넘는 신체와 근육질의 팔뚝을 소유한 육체파. 그레고리오와는 다르게 '공격이야말로 최대의 방어'라는 신념을 갖고 있다. 취미는 함포로 새잡기. 그리고 여자 꼬시기.



제 4함대 제독 베레자

제 4함대는 알마다에서 유일한 여성 제독 베레자가 지휘하고 있다. 월황석을 이용한 '황술(煌術)'에 대단히 능하지만, 이 힘을 전술에 사용하는 것만큼 바보같은 짓은 없다고 믿고 있다. 그녀는 정보를 수집하여 각종 이간질이나 반란 등, 싸우지 않고 승리하는 두뇌 플레이를 즐겨 사용한다.



제 5함대 제독 드·로코

알마다 제 5함대를 지휘하는 제독은 다양한 기계를 개발하며 다른 이들과는 동떨어진 삶을 사는 인간이다. 손수 설계한 전함을 타고 다니면서, 이 전함에 피해를 입히는 적이 나타나면 죽을 때까지 쫓아가 죽이는 집착을 보인다. 자그만 체구를 감추기 위해 이상한 장비를 몸에 지니고 다닌다.



제 6함대 제독 라미레스

알마다 제 7함대의 제독은 검은 옷을 즐겨 입어 까마귀라고 불리는 검사 라미레스이다. 인형같은 표정으로 희노애락의 표현을 전혀 하지 않는다. 그러나 검술과 황술에 있어서 베레자도 한 수 처질 정도의 실력을 자랑한다. 민첩성을 상당히 강조하는 타입으로, 전투에서도 기동성을 중시하는 전략을 주로 채택한다.



천년 전부터 좋아했습니다

구원의 반 -재림조(再臨詔)-



제작사	FOG
장르	어드벤처
발매일	5월 18일
발매가	5,800엔

1998년 11월 26일 칸노 히로유키가 프로듀스한 최신작 「엑소더스 길티」가 발매되고, 일주일 후인 12월 3일에는 「미치노쿠 온천장 사랑이야기」 같은 마이너 게임을 제작하던 FOG에서 구원의 반이라는 비주얼 노벨(정확하게는 시네마틱 노벨)게임이 발매되었다. 결국 판매량에서는 열심히 홍보도 하도, 이름 값도 있는 엑소더스 길티가 조금 앞서기는 했다. 하지만 게임성에서 높은 평가를 받은 것은 「구원의 반」이었고, 일본의 인터넷 상에서는 98년 최고의 게임으로 등극하기도 하였다. 그리고 그 「구원의 반」이 DC로 발매된다. 후속작이 아닌 '재림조'란 이름을 사용하여 완전판으로…

가끔 알 수 없는 엽기적인 꿈을 꾼다는 것을 제외하면 평범한 생활을 보내던 주인공 '타카히사'. 어느 날 그의 반에 '마요우'라는 소녀가 전학을 오고, 타카히사의 주위에는 이상한 일들이 벌어지기 시작한다. 그리고 그 때부터 타카히사는 1000년 전의 일에 대해 조금씩 기억하게 된다. 전생을 반복하며 계속해서 어긋나야만 했던 기억이….

시공을 넘어 반복되는 비극

이야기는 전 3장으로 구성되어있고, 현대, 헤이안, 원록, 막말 4개의 시대를 무대로 등장인물들의 사랑과 원한이 전생을 반복하며 그려지게 된다. 몇 번이고 전생해도 도망갈 수 없는 운명, 어느 시대에서는 주인공에게 사랑을, 어느 시대에서는 서로 원한을 품는 캐릭터들. 그리고 벗어날 수 없는 비극은 현재로 이어지고 있었다. 도저히 흠을 잡을 수 없는 완벽한 시나리오, 그리고 그를 뒤받침 해주는 분위기의 BGM. 만일 이 게임에서 감동을 느낄 수 없다면 두 번 다시 비주얼 노벨을 하지 않아도 좋다.



▲ 모든 비극이 시작되었던 1장 평안 시대의 히로인, 누군지 아시겠습니까?

DC판에서는··

현 가정용 기기에서는 최고의 스펙을 가지고 있는 DC로 다시 발매되는 만큼, 많은 부분에 수정이 가해졌다.

■ 그래픽의 향상

거의 모든 원화에 수정을 가해 퀄리티를 높였다. 게다가 시나리오의 진행에 따라 무비가 삽입될지도 모른다



▲ 이게 플스용이고…



▲ 이게 DC용인데…, 잘 보면 DC용의 색갈이 좀더 밝은 것을 알 수 있다

■ 쾌적한 진행

플스용에서도 그렇게 불편하지는 않았지만 쾌적하지 못했던 것은 사실. DC에서는 본체 메모리의 증가에 의해 화면의 전환이나 대사의 스킵 등을 할 때의 액세스를 최대한 고속화시킨다고 한다.



▲ 보기에는 모르겠지만… 아마 여기서 GD의 액세스 없이 다음화면으로 넘어갈 것이다. 아마…

■ 완전판 시나리오

현재 많은 유저들이 가장 많이 기대하고 있는 부분으로 일본 모 인터넷 사이트에서 시나리오 부분 100점을 받은 높은 퀄리티의 시나리오가 DC판에서는 전면적으로 수정이 가해진다고 한다. 플스에서는 5만개를 팔아서 5만명을 감동시킨 시나리오….

그 감동은 아직도 진행형.



▲ 보통 이런 식의 선택문에서 시나리오가 분기되어 갔는데…. 새로운 시나리오나 그 외 서브 캐릭터의 엔딩의 추가를 기대할 수 있다

캐릭터 소개



Coming Soon!!

액션



렌타 히어로 No. 1

■세가 ■미정 ■미정

메가드라이브로 발매되어 독자적인 센스와 세계관을 구출한 렌타 히어로. 컬트적인 요소를 좋아하는 게이머에게 많은 인기를 누린 작품이다. 드림캐스트로 나오는 작품은 그 후속편이 아니라 리메이크 판으로 모든 캐릭터가 3D 폴리곤으로 표현된다. 평범한 소년 '야마다 타로우'가 컴뱃 슈츠를 입으면 슈퍼맨이 되지만 옷의 대여료를 벌기 위해 어쩔 수 없이 히어로가 되어야 하는 렌타 히어로. 참고로 이 사람의 여성 상대역 이름은 '렌타 히로코'라고 한다.

대전격투

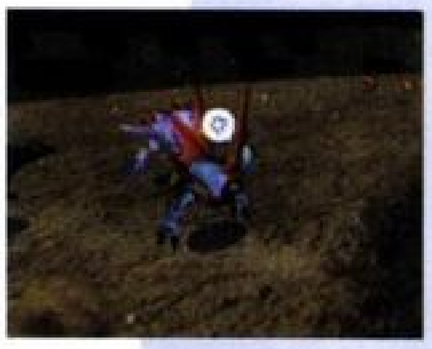


마벨 VS 캡콤 2

■캡콤 ■3월 23일 ■5,800엔

마벨 VS 캡콤2는 VS 시리즈의 4번째 작품으로 팀 배틀 대전 게임의 선구자. 이전 시리즈의 크게 다른 점은 종전의 2대 2 태그 매치 방식에서 3대 3 팀 배틀 방식으로 변화를 꾀한 것이다. 전작의 시스템은 대부분 그대로 계승하였으며 비주얼 메모리를 이용하여 아케이드 ↔ 드림캐스트 간의 데이터 연동이 가능하다고 한다.

RPG



아니마스터

■아키 ■4월 ■미정

RPG를 가장한 시뮬레이션적인 레이싱 게임. 아니마스터의 제작사인 아키는 이를 'All Round RPG' 라고 명명하였다. 한번에 3마리의 토끼를 잡아서 포켓 몬스터의 아성을 무너뜨려 보겠다는 제작사의 심사. 과거의 예를 보면 복합 장르의 게임이 성공한 예는 극히 드물었다. 잘 되야 될텐데…

건슈팅



버추어 캅 2

■세가 ■3월 2일 ■2,800엔

드림캐스트에서 즐길 수 있는 건슈팅 게임이 2개밖에(하우스 오브 더 데드 & 데스 크림존 2) 없던 현실에서 장르별 비율을 맞추기 위해 버추어 캅 2가 나온다. 그것도 매우 낮은 가격인 2,800엔으로. 게임성이야 아케이드에서 이미 검증받은 작품이지만, PC로 이식된 다음 DC로 나온다는 사실이 왠지 슬프다.

어드벤처



센티멘탈 그래피티 2

■NEC 인터채널 ■3월 23일 ■6,800엔

주인공은 12명의 소녀와 만납니다. 하나같이 다 이쁘고 청순하고 직업이 있으니 돈 걱정할 필요가 없습니다. 그리고 다른 미소녀물에서 흔하게 등장하는 여중생, 여고생을 만날 일이 없으니 김강자 서장에게 쫓기지 않아도 됩니다. 이것이 바로 센티멘탈 그래피티 2입니다.

스포츠



유로 사커 2000

■이미지니어 ■4월 6일 ■5,800엔

유럽의 프로 축구 클럽을 주제로 한 게임이다. 유럽 축구 클럽의 특징은 다양한 나라에서 온 축구 선수들로 구성이 되어 있기 때문에 수준이 매우 높다는 점. 유럽 19개 국가의 45개의 클럽팀 선수 외에도 전세계 73개국 118개의 클럽팀이 등장한다. 한국의 경우는 대우나 삼성이 유력할 것으로 보인다.



NBA 2K

■세가 ■3월 23일 ■5,800엔

미국을 대표하는 3대 스포츠는 미식축구, 야구 그리고 농구이다. 이름에서 알 수 있듯이 NBA를 소재로 하여 만든 게임으로 1999 시즌 데이터를 기초로 한다. 특징은 선수마다 개성 있는 덩크·슛 모션과 표정을 갖고 있다는 것이다. LA 레이커스의 코비 브라이언트과 샤킬 오닐의 슬램 덩크를 집에서 감상해보자.



실황 파워풀 프로야구 DC(가칭)

■코나미 ■3월 30일 예정 ■5,800엔

SFC로 등장한 이래 야구를 좋아하는 게이머의 심금을 울린 실황 야구. 컴퓨터나 친구와 대전을 펼치는 것도 좋지만, 실황 야구의 진미는 뭐니뭐니해도 석세스 모드이다. 스토리 상에서 등장하는 라이벌과의 대결, 애인을 구하기 위해 노력하는 주인공. 이런 이벤트로 성장하는 주인공을 키워 '등록' 시킬 수 있기 때문이다.

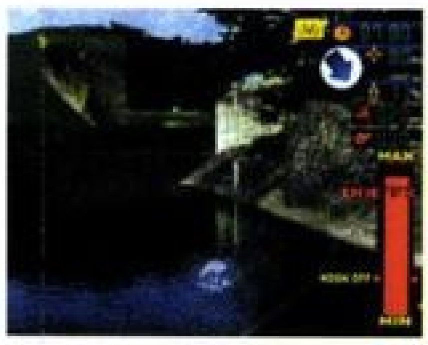
시뮬레이션



월드 네버랜드 2 플러스

■리버힐 소프트 ■3월 30일 ■5,800엔

이 나라에 불만이 있으면 이민을 가면 되고, 「월드 네버랜드」에서 불만이 있었다면 플루토 공화국으로 이주하면 된다. 전작의 정치 제도는 국왕제였지만 플루토 공화국은 이름 그대로 공화제를 채택하여, 투표권이 주어진다. 투표의 내용은 어떤 옷을 입을 것인가, 어떤 인사법을 채택할 것인가, 연말 보너스는 어느 정도 받을 것인가… 그런데 이것이 투표로 가능한가?



LAKE MASTERS PRO

■다즈 ■3월 23일 ■5,800엔

아름다운 호수 만들기 시뮬레이션 게임으로 오인할 수 있는 낚시 게임이다. 일본 전국에 있는 18개의 인기 호수와 130개의 낚시 포인트가 등장한다고 하니 노년을 일본에서 낚시로 보낼(30~40년 후에는 가능할 것이라 생각한다) 게이머는 좋은 참고서가 될 듯하다.



성령기 라이블레이드

■윙키 소프트 ■3월 23일 ■5,800엔

슈퍼 로봇 대전 등을 통해 그 실력을 인정받은 윙키 소프트가 자신 만만하게 내놓은 작품 성령기 라이블레이드. 현실과 비현실이 교차하는 신비한 세계관 속에서 기계인간과 인간의 대립이 드라마로 엮어진다. 시나리오 부분은 어드벤처, 전투는 시뮬레이션으로 이어나가게 된다.

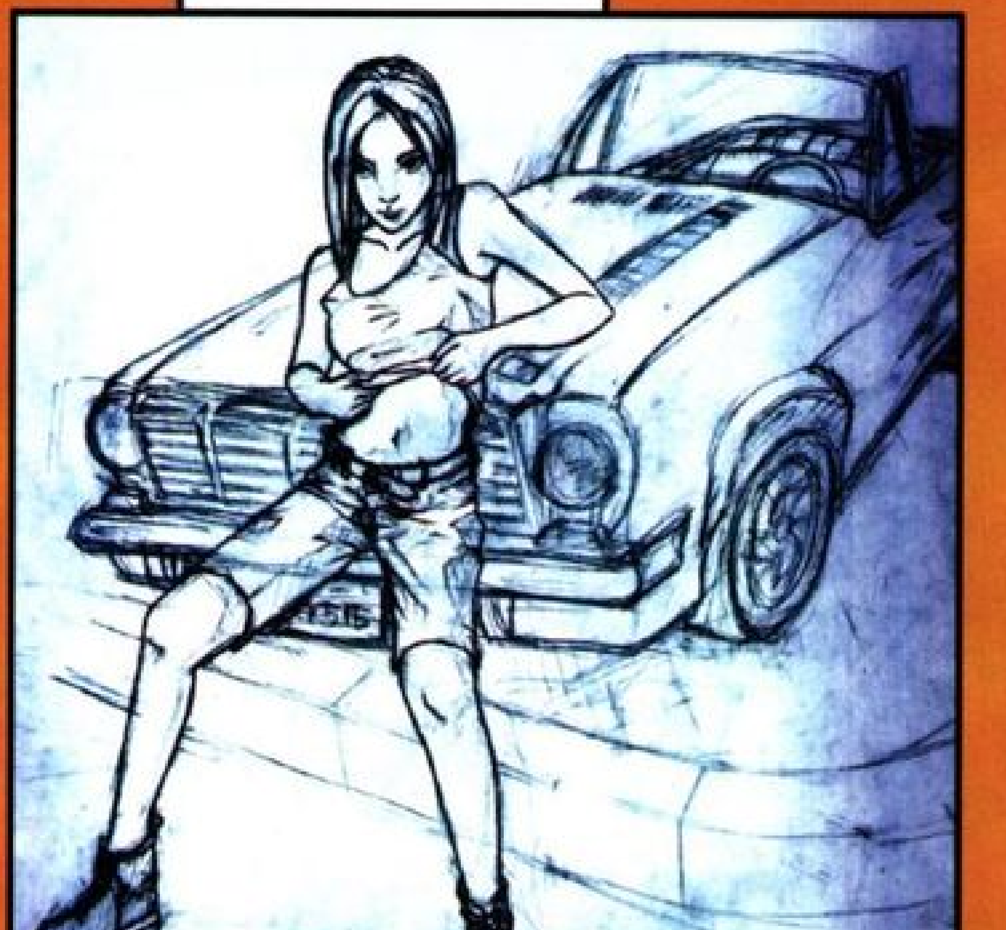

CRAZY TAXI 크레이지 택시
그림글 : 원고마스터 괴이
진짜! 사나이들의 세계!!!
거하스워드
크레이지 컴패니의 실세, 거스 하워드가 매년 개최하는 대회, 천도오륜 택시회
이 대회에서 살아남게되면, 일 수입 10만 달러가 보장되는 크레이지 컴패니의 정식 드라이버가 될 수 있다.
섹시 대레 거스 하워드 (42세, 자영업)
목숨을 담보로함에도 불구하고, 아메리칸 드림에 타오르는 청춘들이 여기 있다.
뒤, 뒤를 부탁한다. 액셀. 부디 저… 비겁한…크윽
그들은 3일 낮밤을 싸웠으며, 그들의 경기에 하늘도 울고 땅도 울었다고 전해진다.
주 : Gena양 입니다 (23세, 미혼).
초가 첨각침점!!!
비디조 B.D.Joe (25세, 힙합 오따꾸) 최근 권법에 심취.
부아앙 -
첨각 침점… 움직이는 바늘과 바늘의 끝이 맞부딪쳐 있고 밀리지 못하게 만드는 비술을 가리킨다. 처음에는 5Kg정도의 무게로 시작하여 점차 무게를 증가시킨다.
초가의 곤봉 수행중 가장 기본적인 수행이지만, 그 활용도는 무한이라 할 수 있다. 비디조는 크레이지 택시의 제트기보다 빠른 가속에서 오는 강력한 칭 G를 버티기 위해 이를 막무는 것에 첨각침점을 활용한 것이다.
아앗! 저걸 좀 봐라!
마치 제트기관을 단 것 같은데!?
초가 무명찰 상감!!!
나왔다 액셀의 18번!!!!
무명찰 상감… 이동 심리학의 젯벨 법칙을 이용해 상대의 움직임을 완전히 예측하는 것. 공포는 공포를 부르는 것! 액셀의 위협적인 운전앞에 선량한 소시민들은 공포에 빠지게 된다. 만약 시민의 행동을 읽을 수 있다면 그들을 태우는데 걸리는 시간도 줄일 수 있다. 요컨데, 난폭한 택시의 이유는 이것이다.
젯벨의 법칙이란 인간이 어떤 일정한 조건하에서는 심리적 압박 상태에 의해 연령, 성별, 지력, 체력에 관계 없이 똑같은 행동 양식을 보인다는 것이다.
끼이익





FREE TALK

이번달의 주제는 유치함과 열혈이었는데, 생각만큼 잘 되진 않아서 아쉽습니다 - -;
원래 우측의 지나 그림 러프와 같이 정상적인 내용을 그리려 했는데 순간 나타난 "영웅문" 8권! 감명 깊게 읽고 보니, 어느새 저는 이런 것을 그리고 있더군요 (무념).
다행히도 부록으로 나갈 지도는 무사히 완성 시켜서 안도 (TV 옆에 붙이거나 책상 유리에 넣으면 멋질지도).
다음달엔 좀 시리어스하게 해보겠습니다 - -;
엽서로 리퀘스트도 받습니다. 어허 웃지요.



자! 드디어 들쑤시기의 마지막 단계에 이르렀다. 연재를 계속하는 동안 지루함을 느끼는 독자들이 속속 생겨났을 것으로 판단된다. 그러나 좀더 많은 것을 알려주고 싶어하는, 또 제한된 페이지 안에서 더 많은 것을 풀어놓고 싶어하는 기자의 마음도 알아주길…. 어쨌든 긴 기간 동안 게임파워를 여행파워로 변신시켰던 추억의 들쑤시기는 이번 달로 마지막 마무리에 돌입한다. '유종의 미'라고 했다. 끝이 좋아야 모든 것이 좋다고 했다. 자 읽어보자. 그리고 끝이 좋자.

秋葉原 들쑤시기

– 제 4장 마무리 –

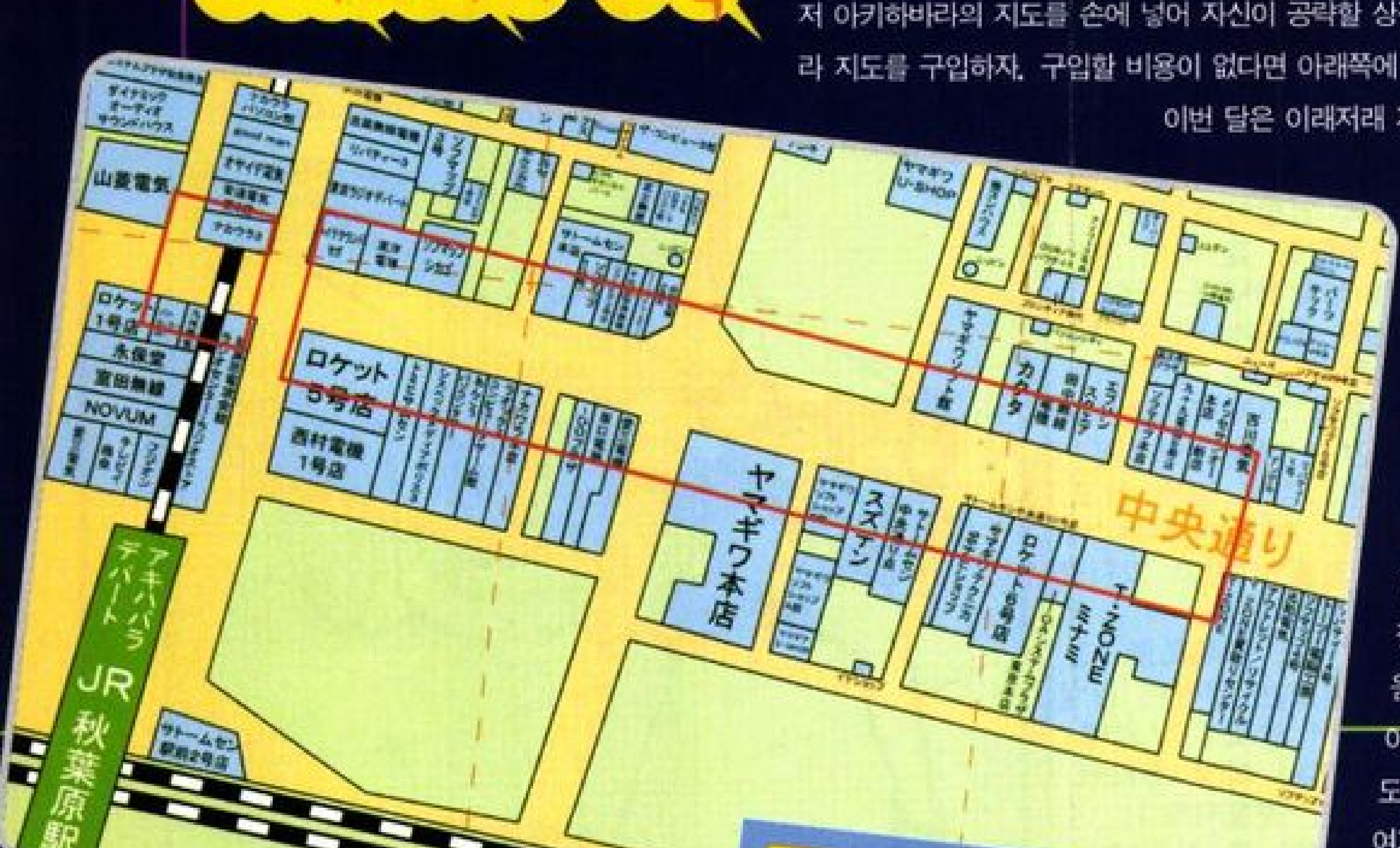


아키하바라 도착

비로소 아키하바라에 도착한 우리는 기쁨에 겨워 외로움과 배고픔을 잊었다. 자 이제부터 본격적인 구입에 들어갈 차례. 먼저 아키하바라의 지도를 손에 넣어 자신이 공략할 상점을 미리 예습하도록 하자. 예습을 위해서 모두들 서점에 달려가 아키하바라 지도를 구입하자. 구입할 비용이 없다면 아래쪽에 친절하게 실려 있는 지도를 보아도 무방하다.

이번 달은 이래저래 지도하고 인연이 많은 달이 아닌가 싶다. 아키하바라의 경우는 크레이지 택시처럼 가게 이름과 지리를 모두 익힐 필요는 없으니 안심하자. 지도 하단에 있는 JR 秋葉原역을 기준으로 자신의 활동무대를 상상해보도록 하자.

지도상에 체크되어 있는 곳이 아키하바라의 대표적인 게임 및 즐길거리 매장의 밀집지역이다. 물론 지도로 보지 않더라도 그냥 거리를 걷다 보면 상점 겉모습만 보고서도 어디에 들어가야 할 것인가는 한 눈에 알 수 있을 것이다. 굳이 지도를 실어 놓은 이유는 귀환을 계획할 때 길을 찾는데 조금이라도 도움이 되지 않을까 하는 이유가 크다. 어찌되거나 지도에 표시된 곳을 위주로 여기저기 많이 기웃거려보길. 얻을 수 있는 것이 무수히 많은 거리라는 것은 틀림없는 사실이니…(물론 원하는 것을 모두 구하려면 돈 또한…).



참고 URL : http://www.pcc.panasonic.co.jp/akiba/akibahp.html

▲ 가장 쉽게 구할 수 있는 지도는 인터넷에 있다. 상점명까지 자세하게 표기되어 있기 때문에 많은 도움이 될 것이다.



▲ 맵을 구하지 못했다고 좌절할 것은 없다. 아키하바라 역을 나오자마자 오른 편을 보면 간략하게 표현된 지도가 한 장 붙어있으니… 물론 도움은 되지 않는다

아키하바라의 대표적 상점

라옥스(LAOX)



▲ 조그마한 길에서도 여러개의 라옥스 간판이 눈에 띈다

주의할 점이랄까 한가지 일러두자면, 아키하바라라는 좁은 지역 안에서만 해도 LAOX라는 간판을 십여개 이상 볼 수 있다는 점. 이것은 각 점포별로 취급하는 상품이 다르기 때문인데 상품에 따라 게임관(ゲーム館), 컴퓨터관(パソコン館) 등으로 '~관(館)'이라는 꼬리표가 붙어있다. 마치 전자제품 양판 백화점(우리나라로 치면 전자랜드?)을 층 별로 나눠 여러 가게로 분리시킨 듯한 것이라고 생각하면 이해하기 쉬울 듯하다. 그 많은 점포중 우리의 목표(!)라면 아무래도 게임관. 큰 도로로 나와서 오른편으로 가다보면 게임 시연대가 놓인 라옥스 게임관에 도착할 것이다.



▲ 이곳이 입구… 제일 사람이 몰리는 시연대를 찾으면 거의 확실할 것이다

게임관은 여러 층으로 구성되어 있기 때문에 자신이 구입할 상품이 있는 층을 입구 안내판에서 찾아보는 것이 좋다. 간략하게 게임 소프트 쪽만 소개하자면 PS용 소프트웨어는 1층에, DC와 N64의 소프트웨어는 2층에서 판매하고 있다(상점의 진열이 수시로 변하므로 변동될 수도 있다). 입구 왼편으로 에스컬레이터가 있어 위층으로 이동할 수 있다. 올라가는 에스컬레이터는 있는데 내려올 때는 상점 뒷편에 있는 계단이나 엘리베이터를 이용해야 한다.

라옥스는 외국인이 물건을 구입하기 편하다. 그 까닭은 카운터에 있는 계산기에 방금 구입한 물건의 금액이 표시되기 때문. 한가지 상품이라면 몰라도 여러가지 상품을 한꺼번에 구입하게 될 경우, 일본인 점원 입에서 흘러나오는 '~엔입니다'라는 얘기를 한번에 알아들을 자신이 있는가? 그렇다. 없을 것이다. 그러나 걱정은 필요가 없다. 희망의 상점 계산대에서는 반짝이는 녹색의 디지털 글씨(당연히 상품 가격이 표시되는 것이다)가 여러분의 근심을 씻은 듯이 날려줄 것이다. 다른 상점을 찾더라도 우선 상품을 구입하기 전에 '녹색 디지털 문자'가 계산대에 반짝이는가를 체크해두면 편리할 것이다. 녹색불이 없는 상점이라면! 반짝이지 않는다면! 미끄러지듯 도망나오자. 무식하면 용감하다지만 창피하면 망신스럽지 않은가?



▲ 이곳은 다른 상점의 내부 사진. 구석에 보이는 카운터를 보면 알 수 있듯이 계산대에 숫자판이 없다. 이런 곳은 괴로울 뿐

기타 상점들

기타 상점들이라고 싸잡아 표현한다고 해서 라옥스는 메이저리그 나머지는 마이너리그라고 말하는 것은 아니다. 각 매장에 따라 각각의 특성을 가지고 있거나, 특화 상품이 존재하기 때문에 여러 곳을 두루 방문해 보는 것이 좋다. 그러나 지면관계상 모든 상점을 소개하기에는 무리이고…. 방법은 하나 쑤소들이 직접 도일(渡日), 방(訪)추업원하여 체험하는 길 뿐이다. 그럼 기타 상점들에 대한 간단한 조언을 사진을 계속해서 감상해 주시길….



▲ 소프트 센터 Z의 모습. 유치한 상호명이지만 그 행적은 놀랍다

우선 가장 쉽게 찾을 수 있는 곳은 '소프트 센터 Z'라는 곳이다. 역의 오른편 출구를 나온 뒤 길을 따라가다가 큰 길을 만나서 왼쪽으로 34초만 걸으면 찾을 수 있다(말은 좀 길지만 실제로 찾기 쉽다). 이곳의 특징은 신상품의 경우에도 저렴한 판매가를 자랑한다는 점. 때론 발빠른 중고상품도 나와 있곤 해서 운좋으면 발매된지 몇 일 안되는 게임을 놀랍게 저렴한 가격에 구할 수 있기도 하다. 그러나 모든 것은 '양날의 검', '일장일단'. 이곳은 카운터에 녹색불이 없다. 계산시 괴로워진다는 뜻이다. 그러나 죽으라는 법은 없다. 녹색불이 없는 상점의 경우에도 적당히 해결할 수 있는 방법은 있게 마련이다. 바로 '대강 가격 맞추어 내기', '무조건 큰돈으로 지불하기 법'이 난국을 타개해 줄 것이다.

● 대강 가격 맞추어 내기법

이 방법은 한 품목만을 구입할 때에 사용하는 것이 좋다. 품목이 늘어나면 늘어날 수록 괴로워지게 마련이니…. 우선 상품에 붙어 있는 라벨을 확인한다. 표시가격의 105%에 해당하는 것이 실제 상품의 구입가격이므로 그보다 조금 넉넉하게 돈을 지불하면 된다. 설사 동전이 한두개 더 많이 갔다고 하더라도 친절하게 돌려줄 것이다. 나중에 거래명세서(レシート:레시-토라고 발음한다)를 확인하여 실제 지불된 가격과 맞춰보는 것으로 상황종료.

● 무조건 큰돈으로 지불하기 법

대략의 가격을 머리 속에서 계산한 뒤, 절대적으로 남을 액수만큼의 지폐를 내어놓는다. 예를 들어 2만 몇 천엔 정도 될 거 같으면 과감하게 만엔 짜리 세 장을 던지는 방식이다. 단점이라면 거스름돈이 계속해서 늘어나 귀국할 때쯤이면 무수한 동전 때문에 애를 먹어야 한다는 점.

조언 한 두마디

소비세에 관하여

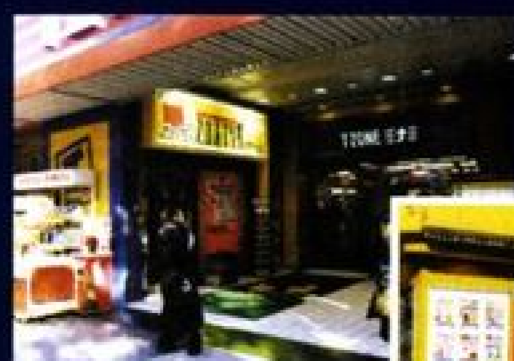
일본에는 모든 상품을 구입함에 있어서 소비세라는 것이 들어가게 된다. 예를 들어 가격이 100엔으로 표시되어 있는 물건의 경우, 표시가격에 5퍼센트의 소비세를 더 붙여서 지불해야 한다. 단 가격표시를 해 놓은 물건중 '세입(税入)'이라는 표기가 되어 있는 물품의 경우(주로 책 등이다)는 그 가격만큼만 지불하면 된다. 소비세를 지불하다보면 계속해서 작은 동전들이 쌓이게 되는데, 효과적인 지출로 잔돈을 적게 남기는 것이 알뜰여행의 지름길인 셈.

무리한 구입은 피하도록!

들소들이 구입하는 한·두장의 CD와 게임기는 우리나라에 들어올 때 아무런 문제도 되지 않는 것이 평균적이고도 일반적인 사례이다. 그러나 플스 5대와 드캐 6대, 더불어 플스2 3대와 각 기종별 게임을 부지기수로 가방에 우겨넣은 경우에는 입국시 아주 괴로운 문제에 당면하게 될 것이다. 이름도 무섭고 한자로 쓰기도 쉽지 않은 '관세(關稅)'가 그 무서운 문제거리. 산더미 같은 짐을 들고 왜적의 무리처럼 한국에 날아 들어와 세관원 아저씨와 감시 카메라님을 놀라게 하는 일은 삼가도록 하자. 거역하면 아주 혼쭐난다.



▲ 계속해서 발품을 팔아라. 그것이 득이요, 미래다



◀ 이곳은 우리나라에도 들어와 있는 'T존' 매장. 그 옆에 그 유명한 아스키의 패미통 브로스 프라자도 눈에 띈다



▲ 아키하바라는 게임뿐만 아니라 애니메이션 및 프라모델 관련 상품도 쉽게 접할 수 있는 곳이다. 이곳은 애니메이션 전문매장



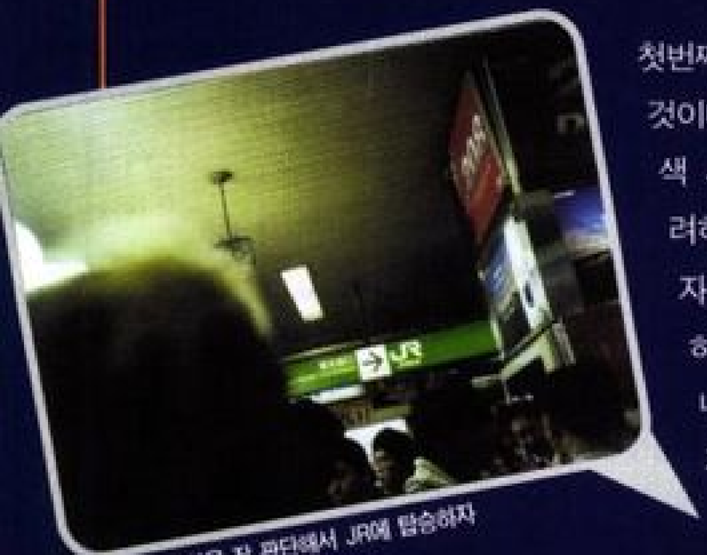
▲ 가끔씩 반짝하고 등장하는 노점 및 중고(中古)점들도 놓치지 말도록! 세상…아니 우주에서 가장 저렴하다

귀환이다~안(團)!

귀환방법은 지극히 간단하다. 이제까지 일본에 도착한 방식을 역으로 거슬러 올라가면 그것이 바로 귀환에 필요한 모든 절차가 되는 것이다. 물론 변하는 것이 몇 가지가 있으며, 고민해야할 문제도 조금씩 변화한다. 물론 이제까지 아무 문제없이 진행한 들·소라면 앞으로의 과정도 큰 무리 없이 술술 풀어나갈 수 있을 것으로 믿는다. 귀환 여정을 간단하게 소개해 보도록 한다.

① 아키하바라여 안녕

아키하바라를 떠난다. 구입한 짐 등을 잘 챙기고 마음을 깨끗이 한 뒤, 이제까지 왔던 길을 정리해 보도록 하자. 이 때 반드시 고려해야할 것은 비행기 이륙시간보다 여유를 가지고 행동해야한다는 점이다. 동경에서 나리타공항까지 이동하는데 적어도 한시간, 그리고 비행기 탑승 수속에 걸리는 한시간까지 고려 최저 2시간의 여유를 가지고 이동시간을 결정해야한다. 초보인 들·소들에게는 적어도 세시간 가량은 여유시간을 계산하며 이동할 것을 권장한다.



▲ 방향을 잘 판단해서 JR에 탑승하자

첫번째 할 일은 우에노(上野)역으로 돌아가는 것이다(스카이라이너를 기준으로 설명). 초록색 JR 야마노테선(山手線)에 진행 방향을 고려하여 탑승하자.

자판기에서 티켓을 구입하고 우에노역에서 하차. 그리고 시노바즈구치(しのばず口)로 나가 길을 따라 오른 편으로 조금 이동하자. 케이세이 우에노(京成上野)역에 도착했을 것이다. 나리타에서 우에노 행을 주문했던 것과 마찬가지로 티켓을 구입하자. 행선지가 나리타로 변한다는 것 이외에는 모든 절차(금연석, 한 장인지의 여부를 묻는 질문 등)가 똑같다.



▲ 스카이라이너 발차시간은 발차 시각표로 확인하자

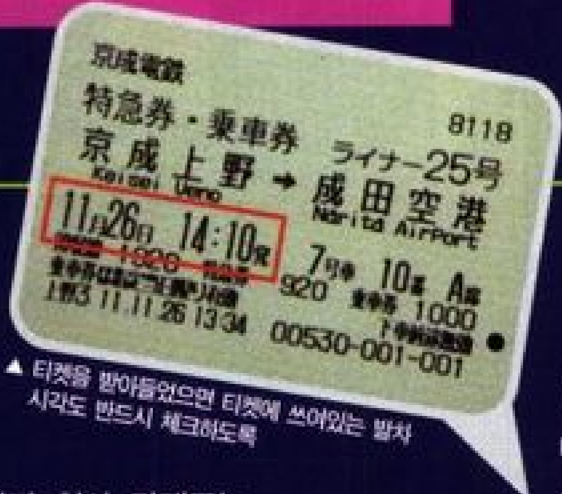


▲ 전광판에 현재 판매중인 차량의 발차시각및 좌석 현황이 표시된다. VACANCY라는 글자가 보이면 빈 좌석이 있다는 뜻

들·소 : なりたくうこうゆきスカイライナーおねがいします.
(나리타쿠-코- 유키 스카이라이나 오네가이시마스)
나리타공항 가는 스카이라이너 한 장 주세요.

② 공항에 도착하다

자! 우리는 일본에 도착했을 당시 자신의 비행기가 내린 청사가 어디인지 머리 속에 꼭꼭 잘도 입력해 놓았다. 스카이라이너에서 내릴 때는 자신이 탈 비행기가 있는 청사에서 내리도록 하자. 우에노에서 나리타로 향하는 스카이라이너의 경우 공항에서만 두번 정차한다. 첫번째 정차하는 것은 제 2청사, 두번째가 1청사이다. 공항과 청사 관계표는 예전에 실은 적이 있으니 과월호를 참조하자. 열차가 정차하면 티켓을 역무원에게 내고 오르고 또 오르자. 스카이라이너의 승강장은 지하이고 출국 게이트는 4층이기 때문이다. 중간에 검문 비슷한 것이 있는데 검사대 앞을 지나며 여권을 잠시 보여주면 무사히 통과한다(이제 이 정도는 눈치로 파악하도록 하자. 모두들 여권을 꺼내들고 있을테니…).



▲ 티켓을 받아들었으면 티켓에 쓰여있는 발차 시각도 반드시 체크하도록



▲ 청사 관련표를 분실하였는가? 걱정말자 공항으로 향하는 교통편에는 청사 안내표가 좌석 뒷편으로 붙어있다. 참고로 여권은 언제 제시를 요구받을지도 모르니 꺼내기 쉬운 곳에 두도록 하자

③ 장엄한 티켓 변환식

출국 로비에 도착했으면 자신이 탑승할 비행기의 항공사 부스를 찾도록 하자. 티켓 변환은 흐느적거리는 예약표를 실제 탑승권으로 바꾸는 작업(첫회에 설명한 것과 같다). 언어적인 면을 제외하면 기본적인 절차는 한국을 떠날 때와 마찬가지다. 그러나 큰 차이점이 하나 발생했을 것이다. 그것은 바로 '짐'에 대한 문제. 알게 모르게 이것저것 구입하게 된 우리는 출발할 당시에는 없었던 '짐'을 가지고 있을 것이다. 짐이 크지 않을 때에는 그냥 들고서 비행기에 타는 것을 권한다. 도착시에 짐을 기다리는 시간이 예상외로 길기 때문이다. 구입한 물건들이 다소 부피가 있거나 가벼운 몸으로 비행기에 탑승하고 싶은 사람은 티켓 교환시에 짐을 맡기도록 하자. 물론 짐을 맡길 때에는 자기 짐임을 알아볼 수 있도록 항공사에서 제공하는 꼬리표에 이름을 적어두는 것이 좋다. 그렇다고 커다란 짐을 낑낑거리면서 비행기에 들고 타려는 일 또한 없어야 하겠다. 비행기에 들고 탈 수 있는 짐은 크기에 제한이 있다는 것을 알아두도록 하자.

카운터로 들어가는 출입구에는 짐을 검사하는 투시기가 배치되어 있다. 크게 걸릴 물건이 없을테니 직원에게 잠시 짐을 맡긴 뒤 반대편으로 나오는 자기짐을 들고 카운터로 향하도록 하자. 여권과 예약표(흐느적표)를 카운터에 내밀자. 물론 카운터는 자신의 티켓 클래스(이코노믹 클래스일 것이다. ECONOMIC CLASS)에 맞는 곳을 찾도록 하자. 아무말 없이 그냥 티켓을 내밀면 알아서 진행해 줄 것이다. 그러나 역시 문제가 되는 것이 짐. 짐을 붙일 것인가 아닌가에 의해 스토리는 분기를 맞이하게 된다.

항공사 직원 : おにもつは……? (오니모츠와)
짐은?

'니모츠'라는 단어가 들린다면, 짐을 어떻게 할 것인가를 묻는 것이다. 이런 질문이 나오는 것 자체가 두려운가? 그렇다면 항공사 직원의 입을 사전에 봉할 수 있는 훌륭한 방법이 있으니 잘 읽어보도록 하자.

- **짐을 맡길 거라면…** 카운터에 다가가 자기 차례가 오는 즉시! 고무벨트 위에 짐을 얹어 놓는다.
- **짐을 맡기지 않으려면…** 고무벨트에서 멀찌감치 떨어진 곳에 짐을 놓는다. 혹시라도 짐에 관한 질문을 던지는 듯하면 강력하게 도리질(고개를 좌우 45도씩 반복적으로 흔드는 것)을 행한다.

항공사 직원이 혼자서 뭔가를 열심히 입력한 뒤 당신에게 탑승권을 건네줄 것이다. 티켓을 보면 탑승 게이트와 탑승 시간이 나와 있으니 조금 서둘러 탑승 게이트로 향하도록 하자. 면세점에서 귀국 선물을 살 시간도 필요할 테고, 출국심사 과정

화장실에 자주 간다고? 아니면 창 밖을 보고 싶다고?

비행기를 탈 때 유달리 자리에 집착하는 사람들이 있다. 물론 나쁜 일은 아니다. 어차피 비싼 요금 내고 타는 교통 수단인 만큼 우리는 원하는 자리에 앉을 권리가 있다. 창가에 앉아 풍경을 즐기거나, 통로에 앉아 뻔질나게 화장실을 드나들며 공중용변의 쾌락을 누리던가…. 창가에 앉고 싶다면 티켓 교환중에 "まどのほうおねがいします. (마도노호- 오네가이시마스)"라고 말하자. 혹은 통로를 원한다면 "つうろうのほうおねがいします. (쯔-로-노호- 오네가이시마스)"라고 말하면 될 것이다. 이미 좌석이 전부 차버린 뒤라면 이렇게 말해도 통하지 않는 경우가 있다. 그럴 경우가 발생한다면 꼭 참거나, 승객중 마음 좋아 보이는 아저씨에게 자리를 바꿔달라고 해보는 것이 좋을 것이다.

에도 다소 시간이 소요되기 때문이다. 서둘러서 손해볼 것은 거의 없다.

④ 출국 게이트

출국 게이트에는 한국에서 나올 때와 비슷한 모양의 검사대가 있다. 손가방이나 주머니 속 짐은 다시 한번 투시기를 거치게 된다. 검사원에게 여권과 탑승권을 보여주고 묘한 검사장치 속을 지나 게이트를 통과하자. 투시장치를 지난 자기 짐을 되찾는 것도 잊지 말도록 하자.

⑤ 출국 심사

게이트를 나오면 당연히 있는 것이 이 출국심사대. 출국심사라고 하지만 실제로 이거저거 꼬치꼬치 캐묻는 일은 없다. 줄을 서 있다가 자기 차례가 되면 여권과 탑승권을 한데 묶어(여권 뒤편에 탑승권을 꽂아두자) 제출하자. 일본 출국에 필요한 서류는 이미 호치키스로 여권에 부착되어 있을 것이다. 자신의 귀국 편명과 출국심사 서류 조각의 편명이 일치하는지 정도만 확인해 두면 될 것이다. 출국 심사를 마치면 면세점이 눈에 띌 것이다. 면세점에서 면세품을 구입하는데는 비행기 탑승권이 필요하다. 물건값을 지불할 때 제시하도록 하자.

그 다음에 해야할 일은 자신의 탑승권에 쓰여 있는 게이트 번호를 찾아서 길찾기를 하는 것이다. 위를 보면 게이트 번호가 쓰여진 표지판이 눈에 띌 것이다. 그 번호를 찾아 긴 여행을 하도록 하자. 이륙 시간 및 탑승시간에 맞도록 시간을 조절하는 것은 여러분의 몫이다. 절대 늦지 않도록.

⑥ 비행기 탑승

탑승이 시작되면 줄을 서서 비행기에 탑승한다. 비행기에 도착하면 입구 바로 옆으로 조그마한 테이블이 있고, 그 위에 국내 신문들이 놓여 있을 것이다. 그간의 국내 소식이나 주가, 스포츠 신문 연재 만화가 궁금한 사람들은 냉큼 한 부 집어들자. 무료다 무료. 비행기중 기내에서는 입국 관련 서류를 두장 받게 된다. 한 장은 출국당시에 기록한 출입국 신고서이고 하나는 관세 관련 서류이다. 말 잘 듣는 들·소라면 입국 신고서를 미리 작성해 두었을 테니(연재 첫회의 기입법 참조) 입국 신고서는 필요가 없을 것이다. 관세 관련 서류에는 자신이 구입한 품목이 관세 품목인지 여부를 세관에 미리 신고하는 것으로, 들·소들의 구입품목을 예상해 볼 때 아마도 세관에 걸릴 품목은 가지고 있지 않을 것으로 판단된다. "신고할 품목 없음"에 체크한 뒤에 서명란에 자신의 사인을 하도록 하자. 이 서류는 나중에 국내 세관을 통과할 때 제출하는 것이니 잘 지니고 있도록.

⑦ 입국심사

긴 비행과 아름다운 기내식과 다 비슷해 보이는 스튜어디스들을 뒤로하고 비행기에서 내리면 입국 심사라는 관문이 반갑게 기다리고 있다. 여권을 움켜쥐고 당당하게 대기열에 참여하도록 하자. 심사원의 따가운 눈초리를 지나, 또 한번의 투시기 짐검사를 지나면 맡겨놓은 짐을 찾는 컨베어 벨트가 있을 것이다. 짐을 찾아서 출구쪽(세관 검사대)을 향하자.

⑧ 세관

들·소들은 아마도 과세품목을 지니고 있지 않을 테니 면세라고 쓰여진 세관 검사대로 향하자. 멋지게 서 있는 세관원 아저씨에게 ⑥번에서 작성한 조그마한 서류를 제출하고, 보여달라면 여권도 보여주고 짐을 잠깐 열어보자면 검사대에 올려 열어보이는 과정을 밟자. 엄청난 고가품이나 사치품, 범죄에 이용될 소지가 있는 물건, 혹은 상업적 목적을 지니고 있는 것이 확실시되는 품목을 지니고 있지 않다면 너무나 당연하시게도 '무사통과'다. 그리고 자동문을 넘어서면! 자유, 아니 어머니가 기다리는 집이 눈앞에 아른거리며 다리에 힘이 빠질 것이다. 그간에 일본에서 겪은 배고픔과 서러움이 주마등처럼 스쳐 지나간다. 그렇게 하염없이 울고 있지 말고 앞으로 나아가자. 멀뚱멀뚱 서 있으면 뒷사람에게 방해가 될 뿐이니….

마무리

이전에 연재한 분량의 곱절 정도 되는 분량을 한 회에 다 집어넣으려고 하니 마치 게임공략의 한 부분을 옮겨놓은 듯한 빽빽한 구성이 되어 버린 듯 싶다(이점 늦게나마 사과의 말씀을…).

사실 여행을 하다보면 배도 많이 고프기 마련이고, 몇 일 동안 자지 않고 여행을 한다는 것은 무척 어려운 일이 아닐 수 없다. 염가에 식사와 숙소를 얻을 수 있는 방법은 수많은 배낭 여행가들 손에 의해 이미 활자화되어 있으므로 굳이 이 곳에서 페이지를 할애할 필요는 없을 듯하다(그러나 언제고 기회가 되면 꼭 다뤄볼 예정이다). 중요한 것은 떠나겠다는 결의와 추진력, 그리고 약간의 뻔뻔함이 아닐까 싶다. 일본 땅을 밟고 싶다는 욕구가 조금이라도 더 강해졌는가? 그리고 할 수 있다는 자신감이 약간이라도 생겼는가?

비디오 게임의 본고장, 그중에서도 심장부에 이르고 싶어하는 여러분의 희망에 조그만 등불이라도 더해보고자 하는 마음에 시작한 글, 추엽원 들쑤시기는 이것으로 막을 내리도록 하겠다.

이현수 팀장 midist@powerzine.com







새턴인

2년 1개월 동안 나는 이곳에서 탑을 쌓았다.

열심히 했는지는 몰라도 끊임없이 해왔다.

그러나 이곳을 떠나며 내가 쌓은 탑을 바라보니

왜 저런 모습일까?

기울어질지언정, 쓰러져서 잊혀지지는 말아야 할텐데…

2년 1개월이 제로가 되어선 안되는데…



to. 가지님

안나세요? 가지님. 잠깐 사라졌다 다시 나타난 영~원한 새턴人! 김현석입니다. 그동안 안녕하셨는지요. 아! 그리고 새해 복 마니 받으세요. 세배돈으로 GB포켓이나 사려구 했는데 IMF 탓인지 수입이 별루네요. 이제 저두 3학년이라 새턴을 자주 켜지 못할 거 같아서요. 아! 이번 달 새턴인에 보니 가지님이 좋아하시는 게 VF라구요. 음… 재미있겠네요. 다른 건 없나요? 새턴 게임 명작 BEST 5 정도 말해주셨으면 합니다. 이제 2월 14일은 발렌타인데이인가요? 가지님 애인 있으세요? 전 이쁜 여자 친구가 한 명 있어요. 그래서 기대를 많이 하고 있어요. 헤~제 자랑을 했나봐요. 주제넘은 소리였다면 죄송합니다. 쓸데없는 소리만 한 거 같네요. 이만 줄일께요.

▶ 먼 제주땅에서 김현석 소년이 사연을 보내왔습니다. VF… '속편이 전편을 뛰어넘지 못한다', '형 만한 아우 없다'고 하지 않습니까? 그런데 VF는 뛰어 넘더군요. 옛말 틀리는 거 하나도 없다고 하는데…. '속편~'이야 요즘 말이니 틀릴 수 있다고 쳐도, '형 만한~' 이거 옛말인데 무지하게 틀리는군요. 아…조금 생각해보니, '옛말 틀리는 거 하나도 없다'는 이 옛말이 틀리는군요. 그렇다면 옛말 틀리는 게 하나도 없다는 것은 요즘말이라서 틀린 것일까요? 아니면 옛말 하나도 틀리는 것 없다는 옛말이 사실은 틀린 것일까요?

어렵죠? 정리해 보도록 하죠. 즉… 옛말인가 요즘말인가의 문제를 떠나서 '말'이라는 것은 틀릴 수도 있고 맞을 수도 있다는 것이죠. 가만히 생각해보니 지금 제가 떠벌이고 있는 이 말 또한 틀린 것일 수도 있겠군요. 제 말이 맞습니까? 아니면 틀립니까?

후우우 CHOCO는 받았습니까? 전 피자를 먹으며 주유소 습격사건 비디오를 보는 것으로 발렌타인 이벤트를 마무리했습니다. 그것이 틀린 일입니까? 말해봐요. 내 눈을 보면서 말해보라니깐?

PS. 더불어 새턴의 명작…얘기. 물론 제가 명작으로 꼽는 게임도 여러분이 꼽는 게임과 크게 다르지 않을 거라고 생각합니다. 그러나 한가지 알아두었으면 하는 것은 어떤 게임이든 맛을 들이려 노력해보면 나름의 재미가 있는 법이라는 겁니다. 자기가 재미를 붙이지 못한 게임에 매달리는 사람이 수억에 이를 수도 있다는 것을 알아야겠죠. 내게 재미없는 게임은 쓰레기라는 사고를 버리고, 폭넓게 이거 저거 애착을 가질 수 있는 마음을 가지는 것이 도움이 되지 않을까요? 명작을 찾아서 즐기기 보다, 내 주변의 게임에 애착을 가져보시길! 사실 이런 당연한 얘기는 귀에 잘 들어오지 않는 법이죠. (아집에 사로잡힌 이들에게는 역겨움의 한 단락이겠지만…) 전 그런 게이머들이 좋더군요.

안녕하세요. 이현수 기자님. 한때 게임파워에서 잠시 용병 생활을 했었던 DD군입니다(이현수 기자님이 지어주신 별명이군요). 몸 건강히 잘 지내고 계신지 궁금하군요. 군바리로 직업을 바꾼지도 어느새 반년. 세월 참 빠르네요. 원래 계획대로라면 특전사에 들어가 '眞 男子'가 되거나 살인 기술을 배우고 있을 텐데 그게 아니군요. 공군이라 복무기간도 무진장 길어서 아직도 2년의 세월을 더 여기서 보내야 하구요. 부대 안에 서점도 있고 면회 오는 사람들이나 전화를 통해 게임잡지를 보거나 바깥소식을 듣고 있어서 많이 답답하지는 않네요. 최근에는 에뮬 시디를 구해놔서 틈이 생기면 간혹 하죠. 게임 금단 증상을 치료할 치료제랄까나?

아직 일병이라 짬은 안되지만 상병쯤 되면 게임보이 포켓이나 원더스완을 가져다 할 생각입니다. 물론 드캐나 새턴같은 대형(?) 게임기도 생각중입니다. 언제나 반복되는 생활도 지겹지만 그럭저럭 잘 지내는 거 같습니다. 얼마 전 여기에 1m 가까이의 눈이 와서 치우느라 무지 고생했는데 눈 좀 그만 오길 빌어주십시오. 또 편지 보내겠습니다.

PS. 특박 나가면 편집부에 반드시 쳐들어 가 드리죠.

▶ DD 소년…, 그리운 이름입니다. 소년 같은 말투와 영감 같은 몸짓으로 우리 편집부 가슴에 굵은 인상을 남긴 D&D 소년(혹은 삼국지 소년)이 당신의 호칭이지요. 그대가 있을 당시의 사람들은 모두들 떠나고 이제 나홀로 남았군요. 추억이 가득한 당신에게 일러주고 싶은 말이 있습니다.

제발 군대에 갔다면 나라를 지키는 일에만 몰두해줘요. 가령 공략을 맡겼는데 공략보다 최신 18禁게임에 정신이 쏠려 있다면 그 공략은 18禁 D&D가 되어버리는 거 아니겠습니까? 에뮬 CD는 비행접시와 닮았지만 공군의 전력에는 도움이 되지 못합니다.

게임보이나 원더스완으로는 적군에게 타박상을 입히는 것이 고작입니다(갈아서 복용시킬 생각?). 군을 생각하고, 나라를 생각하고, 이 나라의 통일을 생각해줘요. DD소년! 어른이 되세요. 드캐나 새턴을 가지고 들어갈 궁리만을 해댄다면 '기설제(祈雪祭)'를 올리겠습니다. 한 30m 짜리로 말이죠. 금단증상을 해결하기 위해 다시 중독물에 손을 댄다는 것은 파렴치한 소행인 것입니다. 나라를 지켜줘요. D&D가 그랬듯, 삼국지가 그랬듯! 당신은 지키기 위해 간 것이란 말입니다.

PS. 우리사이에는 청산해야할 빚이 있는 것으로 기억하오. 특박을 나온다고? 목을 졸라도 아프지 않도록 폴라티를 입는 것이 현명한 일이라오



[redacted]

안녕하십니까? 가지님.
저번 달에 사연을 보내지 못해서 정말 죄송합니다. 몸이 아프고 시간이 없어서 그랬습니다. 많은 이해 부탁드립니다.
요즘 저에게 아주 나쁜 일이 있었습니다. 제 방에 있는 14인치 TV가 고장이 나버렸습니다. 시발점은 원래 제 방이 다락방이라서 TV를 다락에 놓아두는데 그곳에는 겨울만 되면 습기가 가득합니다. 그래서 TV 전원부에 물이 들어가 계속 터지는 소리, 즉 틱틱거리는 소리가 납니다. 물먹는 하마도 놓아 보고 별 짓을 다해 봤지만 소용없었습니다. 그런데 어느 날 예전처럼 TV에 플스를 연결하고 오락을 하려고 TV를 켜는 순간 펑하고 아주 큰소리가 났습니다. 전 아주 불쌍한 놈입니다. 그래서 요즘은 오락도 못하고 적당한 시기에 마루에 있는 큰 TV에 플스를 연결해서 오락을 즐기고 있습니다. 그리고 궁금한 것이 있는데 컴퓨터 모니터만 가지고 플스를 연결해 오락을 할 수 있다고 들었는데 그것이 가능한 지 가르쳐 주십시오. 그리고 그렇게 하면 소리는 어떻게 되는지 알고 싶습니다. 그럼 몸 건강히, 특히 감기 조심하십시오. 2월 감기, 무섭습니다.

▶ 제가 아는 사람 중에서도 툭하면 틱틱거리는 인간이 있습니다. 물 들어가서 그랬군요. 용서 못할 인간이라는 생각이 듭니다. 나쁜 친구들하고 함께 다니면 물든다고 하지 않습니까?' 나쁜 친구한테 물들어서 틱틱거리는 3단계 인간인 셈이죠. 펑하기 전에 그를 구해야겠군요. TV 펑이라… 손 태울BURN했군요. 다행인줄 아세요. TV가 없으니 모니터를 이용하신다구요? 뭐 여러 방법이 있습니다. 캡춰 카드를 이용해서 영상입력을 받는 방법과 VGA박스등의 주변기기를 이용하는 방법이 있죠. 캡춰 카드를 이용하면 게임 도중 멋진 화면이 나왔을 때 그 장면을 저장하는 일이 가능한 반면 컴퓨터와 모니터 플스 세가지 모두 전원을 사용해야 하므로 전력 소모가 크죠. 반면에 VGA 박스는 모니터와 플스만으로 화면이 출력되기 때문에 전력소모는 크지 않지만 스피커가 달려 있지 않은 PC 모니터의 특성상(뭐 달려있는 것도 있습니다만…대부분은) 별개의 사운드 시스템, 즉 이어폰이나 스피커를 이용해야한다는 불편한 점이 있죠. 선택은 당신의 몫입니다. 상담비는 받지 않습니다.

[redacted]

Dear, 가지님께.
가지님 안녕하세요? 미소년 가지님께 인사드립니다. 새해에도 복 많이 받으시고 좋은 일만 생기기를 기도할께요. 그럼 세뱃돈을 주세야죠? 하하하 농담입니다. 세뱃돈을 바라지는 않지만 가지님의 덕담 한마디를 듣고 싶군요. 전 설에 고향에 내려가지도 못하고, 또 세뱃돈 마저도 받지 못했습니다. 세뱃돈 받으면 새턴을 친구한테 사서 진정한 새턴인이 되려고 했는데… 제 친구가 저에게 3만원에 새턴 & 시디 5장을 판다고 했거든요. But 계획 차질. 제가 돈을 못 탄걸 알고 다른 친구한테 3만 5천원에 넘겼어요. 저랑 오래된 친구였는데, 돈 앞에서 무너지고 마네요. 이제 고딩으로 올라가네요. 맘대로 놀 날도 이제 며칠밖에 남지 않았네요. 그럼 가지님, 안녕히…
추신 : 요코의 사진임다(진짜루)



이 소년을 보세요. 아직도 요코의 품에서 벗어나고 있지 못하군요. 요코의 사진이라…. 제 마지막 길까지 요코로 점철시키는 슬기 소년…. 부모님이 당신에게 내린 그 이름의 값어치를 진실로 빛낼 날이 있기를 기원합니다. 아…그러고 보니 슬기와 비슷한 의미를 가진 다른 단어로 그대의 이름을 변환시켜보니 참으로 유쾌한 상상이 꼬리를 무는군요.

두똑똑, 두현명, 두번만, 두부김치, 두사람, 두그릇, 두려워, 두리번, 두루미, 두타, 두더쥐, 두루넷, 두근두근, 두줄기, 두부장수 아저씨 어딜 가시나요 등등(아차 두럼매니아가 빠졌다).

그만 할까요? 네 그만하지요.

어떻습니까? 그만 소리와 함께 바로 그만두니까 얼마나 깔끔합니까? 교훈을 얻었지요? 그만두라고 하기 전에 그만두면 큰 명성을, 또한 신뢰를 얻습니다. 그만두라고 했을 때 그만두면 섭섭하겠지만 그나마 욕은 면합니다. 그만두라고 했는데도 계속한다면 말이죠… 매를 법니다. 붉은 매를…. 교훈 좀 얻으세요.

그러나! 미소년 가지님이라는 아부 점수는 이 모든 것을 무(無)로 돌릴 정도로 강력합니다. 당신은 처세술이 뛰어나서 슬기로운 것이라 생각되네요. 허허허.

[redacted]

안녕하세요~ 조금 오랜만이군요. 떡국은 많이 드셨는지… 후우~ 작년 12월은 저에게 있어서 바쁜 날의 연속이었죠. 시험에다가, 친구녀석 부탁 때문에 고생 좀 했죠. 아! 제 사촌형이 128램을 용산에 팔고 그 돈으로 플스 사고, 산지 열흘만에 새턴으로 바꾸더군요. 저야 물론 좋았죠. 오래 전부터 D&D를 집에서 하고 싶었기에 결국 사촌형네 가서 새턴을 반강제적으로 가져왔습니다. CD는 알버트 오딧세이, 엘하자드, D&D, 슬램덩크 그리고 4메가 램팩과 패드 2개인데 패드는 처음에는 적응이 잘 안되더군요. 근데 새턴도 플스랑 별로 다른점(2D)이 없는데, 왜 새턴이 2D에 강하다고 하는지 잘 모르겠어요. 그런데 사촌형에게 미안한 일이 생겼어요. 당시 사촌형이 드라큘라 X와 알버트 오딧세이를 거의 다 깼다고 다음에 빌려준다고 하는 걸 제가 가져왔어요. 그리고 집에서 하다가 세이브 기능에서 잘못 눌러 OK를 누르니 모두 지워지더군요. 결국엔 미안한 마음으로 새턴을 그냥 두고 나왔죠. 그 일이 있은 후 5일 쯤 지나고 나서 전화를 걸었는데… 사촌형이 그러더군요. '정수야 나 새턴 팔았다. 으히히~' 그 웃음소리… 아마 충격이 컸나봐요. 거의 다 깬 게임의 세이브를 지웠으니… 정말 미안해 형. 그래도 새턴을 팔다니! 그럼 이만 줄입니다. 새해 복 많이 받으세요. 다음에 또~

▶ 형님에게 잘 하세요. 형님은 약한 존재랍니다. 형님과 아우사이에 벌어진 볏단 이야기를 들려드릴까요?

형님과 아우가 같은 땅에 농사를 지었습니다. 가을이 되어 추수를 한 형제는 추수한 벼를 둘로 나누어 쌓아두었습니다. 한 쪽은 형님의 것, 다른 한 쪽은 아우의 몫이었죠. 해가 뉘엿뉘엿 저물어 가고 형제는 각자의 집으로 돌아갔습니다.

시간은 자정을 지나고… 낮에 일을 열심히 한 탓인지 선잠을 자다가 깬 형님은 뭔가가 마음에 걸려 귀신에 홀린 듯 볏단 쪽으로 향했습니다. 그리고 두 볏단을 찬찬히 살펴보기 시작했습니다.

'흐음 아무리 봐도 동생 볏단이 더 낮은 거 같아…. 동생은 자식놈도 겁나게 많은 걸…게다가 제수씨는 밥도 많이 먹고…'

형님은 잰걸음으로 집에 돌아가 지게를 짊어지고 나왔습니다. 그리고 자신의 볏단에서 벼를 잔뜩 떼어 지게에 담고는 동생의 볏단으로 향했습니다. 그런데 그 어두운 시각에 어둠 저편으로 한 사람이 다가오는 것이 아니겠습니까? 그것도 지게를 짊어지고…. 그렇습니다. 우리의 예상대로 그것은 아우였던 것이죠.

아우 : "어? 형님! 어쩐 일이세요…?"
형님 : "응? 아… 난 그저… 운동을 아니… 밤 공기를… 그게 아니라…그 볏단이 말이지…"
아우 : "허…형님…!"
형님 : "허허… 아니 난 뭐 그저 말일세…."
아우 : "저도 형님하고 똑같은 생각을 했어요."
형님 : "허허…"
아우 : "형님께 더 많더라고요."
형님 : "허……"
아우 : "게다가 전 자식도 겁나게 많잖아요."
형님 : "…………"
아우 : "제 처가 먹긴 또 좀 먹습니까? 그래서 형님 볏단을 제 쪽으로 옮기는 중이었어요."
형님 : "………♡"



형님은 머리를 쥐어뜯으며 볏단에 불을 지른 뒤 어디론가 사라져 버렸답니다.



[redacted]

새천년 새해에도 파와 사무실에 엽서와 그림이 가득하길 기원하며 앞으로 더욱 사랑받는 파와가 되도록 노력하십시오.

그토록 새턴인에 찬 바람이 분단 말입니까? 아트 갤러리에만 보냈었는데 새턴인이 안타까워 제가 몇 백자 쓰렵니다. 12월 중순 제우미디어에서 우편물이 왔더군요. 로또 ◇◇ 창간… 내용은 '책 사라' 였습니다. 5일 뒤 똑같은 우편물이 한번 더 오더군요. 평소 ◇◇로직을 즐기던 터라 마침 수중에 있던 도서 상품권을 들고 서점에 가서 로또◇◇ 창간호를 구입하려 했는데 헉 오천원~ 비싸다… 망설였지만 경품이 많다는 말에 솔깃해 주인 아저씨께 책을 내밀었더니 아저씨께선 "2000원이다"라고 말씀하셨죠. 엥? 이 책은 분명 5000원인데! 아저씨께서 착각을? 혹시 날 시험하시려고?? 호…혹시 양심 냉장고 타기의 그…? 이 서점은 60% 할인 중? 많은 생각이 주마등처럼 흘렀지만 결국 재빠르게 책을 2000원에 사고 서점을 나오자 마자 뛰어서 집까지 도착했죠. 집에서 책을 보니 창간 특대호 밑에 정가 5000원이라고 작게 써 있었고, 그 바로 밑에 굵고 큰 글씨로 2000년 1월호라고 써 있었는데 아저씨는 2000년을 2000원으로 보셨더군요. 아저씨 죄송합니다. 행운이라면 행운이었죠. -중략- 펜팔 하실 분이나, 만화 그리기가 취미이신 분, 친구가 되고 싶은 분은 ydc20628@hanmail.net 이나 집으로 의견 보내 주십시오. 답장은 100% 보내드리겠습니다. 안녕히 계십시오.

▶ 시상이 떠올랐습니다. 아무 말 말고 들어주시길….

아름다운 세상이나 저질스런 세상일세
씨앗들이 점점자라 도도하게 나무되면
둑을만들 속셈일터 잡스러운 생각이라
아해들은 욕하지만 요즘세상 그렇다네

어느 누군가 이 시에 담긴 메시지를 해독할 수 있으시길 바랍니다. 밀실살인이나 다름없군요. 미궁속으로 빠져들 뻔한 이 사건…제가 해결하겠습니다. 버…범인은 드러났으니 남은 것은 시에 쓰여있는 그대로….

[redacted]

가지님 안녕하십니까? 저번 달에 잠깐 언급했던 사람 심장이 오른쪽에 있냐던 질문의 답을 듣고 싶어 이렇게 글을 씁니다. 학교에서 친구들에게 물어보니 "어 있어" 라고 대답하는 녀석도 있고 "미친 ×"라고 하는 녀석도 있더군요. 왜 갑자기 이런 쓸모 없는 걸 물어 보냐구요? 저에겐 이런 어린 시절이 있었습니다. 초등학교 4학년 때 선생님께서 말씀해주시던 얘기가 생각이 나더군요. "어떤 사람의 적이 확실하게 죽이기 위해 왼쪽으로 총을 발사했거든. 하지만 오른쪽에 심장이 있던 그 사람은 죽지 않았어" 대략 이런 이야기입니다. 그 당시엔 그렇구나~ 라고 생각하고 말았는데, 약 10년 가까이 지난 지금 제 기억속에 파묻혀 있던 그 얘기가 떠오르는 이유는 뭘까요? 그것은 아마 제 기억이 확실하지 않기 때문일 겁니다. 그럼 안녕~

PS. 관제 엽서란 뭘까요?

▶ 확률은 상당히 낮지만 보통 사람들과 장기의 위치가 다른 인간이 있을 수도 있답니다. 저도 성현 소년과 같은 의문을 가진 적이 있었죠. 저도 제 몸을 뜯어보지 않았으니 어느 부분이 어디에 들어있는지 제대로 알지 못합니다. 그런데 가끔씩! 아주 가끔씩 이런 사람들을 만나곤 합니다.

가끔 사람 : "아! 맹장이 아파"

가끔 사람 : "아 위가 아프네…?"

뭡니까? 이 사람들은 심령 수술의 달인입니까? 초능력자? 어떻게 자신의 몸 속 특정 부분이 아픈 것을 정확히 집어 낸단 말입니까? 어이가 없어서….

PS. 우체국에 문의하세요. 문방구나.

[redacted]

욕쟁이+열등생+기타 등등인 독자 심재웅입니다. 퀘이크 3를 하다가 눈에서 눈물이 막 나와서 편지를 씁니다. 게임을 할 때는 꼭 쉬면서 하려고 하지만 그게 잘 안됩니다. 생일이시라고요, 축하합니다. 하지만 파티가 없으니 선물 역시 없습니다. 분하면 파티여십쇼~

-중략-

머리에 두통이 이는군요. 퀘이크 탓인가? 그럼.

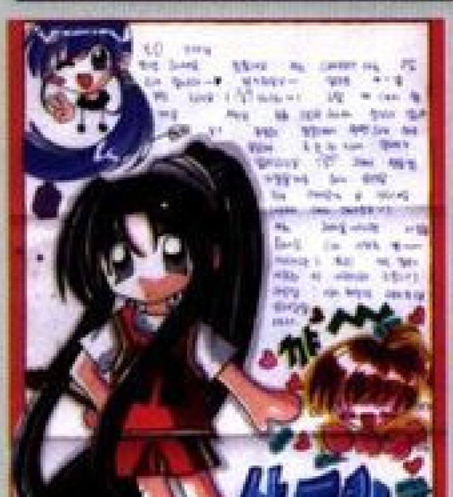
▶ 퀘이크 동지군요. 퀘이크라는 게임은 비디오게임에서 느낄 수 없는 아주 묘한 조작감을 가지고 있죠. PC 게임이기 때문에 존재하는 주변기기, 바로 마우스라는 것의 존재 때문입니다. 캐릭터의 시점을 조종하는 수단으로 보통 마우스를 이용합니다만, 손놀림에 따라서는 무지막지하게 빠른 시점 이동이 가능하죠. 마우스를 재빠르게 움직이는 것으로 핵~! 하고 뒤를 돌아보거나 삐뚤빼뚤 달리다가 뒤를 돌아보며 한방 쏘고 다시 원래 뛰던 방향으로 달리는 복잡한 동작을 짧은 시간에 부드럽게 진행시킬 수 있죠. 마우스 타입의 컨트롤러는 사실 비디오 게임기에 붙어있기엔 다소 어색한 것이 현실이고…. 비디오게임에서도 마우스 같은 자유도 높은 게임 장치가 등장했으면 좋겠다는 생각입니다. 드캐에는 묘한 스틱들이 많아서 많은 기대를 하고 있었지만… 아직까지 이렇다할 만큼 만족스러운 컨트롤러는 등장하지 않고 있네요. 표준적으로 어느 게임에나 사용할 수 있으면서 자유도가 높은 컨트롤러…언제나 나와줄까요?

위에서 '자유도'라고 표현한 것은 화면이 휙휙 돌아간다는 말하고도 일맥상통하는데, 이런 3D 화면전환에 어지러움을 느끼는 분들이 상당히 많더군요. 퀘이크는 물론이거니와 오라텐이나 크레이지 택시 등도 10분 이상 플레이하지 못하는 세대가 있습니다.

혹시 3D에 멀미를 느끼는가 아닌가에 의해 뉴타입과 올드타입이 구분되는 것은 아닐까요?

그럼…불리한데…? 난 올드인가?

[redacted]



to. 가지님

안녕하세요. 첨 뵙네요. 저는 CHERRY라는 고딩 소녀랍니다♥. 반가워요오~ 앞으로 자~알 부탁 드려요. 그럼 제 얘기할께요. 저는요, 요즘 DDR하느라 정신이 없어요!! 솔직히 겜장에서 떳떳하게 하고 싶은데… 초보자라서 낄 때가 없더라구요… 그래서 연습 겸 가정용으로 하나 샀어요. 근데 어려운 게 잘 안되네요. 저는 귀여운 거라면 사정을 못써요(앞의 사정은 아무래도 오자인 듯 싶군요-' 사족'이 바른 표현이 아닐지? 워낙 어감이 재미있어 그냥 추진합니다). 특히 카드 캡터 사쿠라의 사쿠라와 소랑(?), 샤오란, 디지 캐럿의 디지코양, 선녀강림에서 상제랑 환타, 사시미랑, 쿠루미랑 암튼 귀여운 거 넘넘 좋아해요. - 중략-

참 그리고 오늘 학교 졸업식 날이었는데요, 제가 방송반만 아니었어두 하루 푹 쉴 수 있었는데 말이죠(사실 가서 한 거 별거 없었는데…). 그거 땜에 동생하구 오빠 졸업식에 못갔어요. 아아… 오빠하구 동생한테 넘 미안한 걸… 난 언제 졸업하나… 공부하기 시타… 맨날 겜하구 그림 그리구 놀구 싶은데… 그래두 공부는 해야겠죠. -중략-

안녕히 계세요.

▶ 버찌 여고생 소녀, 첨 뵙는 순간이 마지막이 될 줄이야…. 첫 사연을 끝으로 이 코너에서 사연을 마주할 수 없게 되다니 안타깝군요. 귀여운 문체를 활용하는 활기발랄 여고생 소녀는 너무 늦게 이곳의 문을 두드렸습니다. 그러나 그렇게 굵은 눈물을 떨구지는 말아요. 울지 말아요. 이곳에는 저보다 훨씬 멋지지는 못하지만, 나름대로는 훌륭하신 담당자 선생님이 등장하실 예정입니다. 그분이 누구일지…는 아직은 비밀. 요즘 들어 깜짝쇼에 맛을 들렸거든요. 아무 얘기도 안하다가 갑자기 꽝하고 터뜨리는…. 왜 그런 거 있죠? 방학내내 성적표를 숨겨두었다가 개학날 안방에 획 던져버리고는 몇 일 동안 잠수하는 거…. 깜짝쇼입니다. 오랜만에 대중목욕탕을 가서 서서히 탈의를 시작, 그 절정에 이르렀을 때! 하반신에 착용하는 속옷의 전후가 바뀌어 있는 등의 사건 역시 자신조차 상상하지 못한 깜짝쇼지요. 그러나 뭐니뭐니해도 절대절명, 대핀치는 동생 몰래 먹으려고 숨겨둔 과자봉지에서 햄스터의 털가죽이 나왔을 때입니다. 허허허~. 그 때의 놀라움이란 정말로…환장할 노릇이지요.

아…마지막 달까지 저는 사연과 빗나간 답변으로 일관하는군요. 확실히 질환이 아닐까 싶네요. 시간이 나면 레이저 수술이라도 받아야겠어요. 자신감을 얻게 말이죠.

버찌 여고생 소녀의 사연은 공부는 하기 싫으며, 놀고 싶지만 어쩔 수 없이 공부를 해야겠다는 것과 함께 귀여운 것이 좋으며, 사시미 즉 생선회를 좋아한다는 내용이었죠?

음… 그러나 아무리 생각해도 그 모든 것을 강요할 수는 없군요. 공부와 생선회 둘중 하나만 선택하세요.



남자는 자신의 얼굴에 책임을 져야 한다

= 게이머는 자신의 게임기에 책임을 져야 한다?



[이우석 기자]

이 게이머들은 참 민감합니다. 아직 발매도 되지 않은 PS2와 성능조차 제대로 알려지지 않은 돌핀 중에서 어떤 쪽이 더 뛰어난지에 대해서 벌써부터 열을 올리고 있습니다. 물론 토론과 토의 자체를 부정하는 것은 아니지만, 왠지 이상하다는 생각이 드는 것은 어쩔 수 없군요.

자신이 가지고 있는 게임기의 성능이 다른 유저들의 것보다 좋다고 칩시다. 그래서 얻을 수 있는 것이 무엇일까요? 마리오를 가장 좋아하는 유저에게 「마리오는 나오지 않지만, PS2의 성능이 훨씬 뛰어나단 말이야」라는 이야기를 해 봤자 아무 소용도 없는 일입니다. 게임기에서 가장 중요한 것은 성능이 아니라 재미입니다.

하지만 우리 유저들에게 중요한 것은 게임의 질이나 재미가 아닙니다. 자신이 가지고 있는 하드웨어가 남들보다 떨어지지 않도록 하기 위해서 끊임없이 다른 기종을 깎아내려야 하고, 자신의 기종이 왜 남들이 가지고 있는 기종보다 뛰어난지를 끊임없이 역설해야 합니다. PS2의 「철권TT」는 그래픽만 좋고 분명히 게임성은 떨어질 것이며, 「베이그랜트 스토리」가 받은 패미통 만점과 「젤다의 전설 - 시간의 오카리나」가 받은 패미통 만점은 비교할 가치도 없다고 이야기합니다.

게임기가 인생의 전부입니까? 가장 뛰어난 게임기를 가지고 있다고 자위하는 것이 자신의 인생을 풍요롭게 하며 아름다운 삶을 사는 지름길이군요. 그래서 우리는 자신의 얼굴에 책임을 지듯이 게임기에도 책임을 지는 것이었군요.



드디어…!!!



풍래의 시렌 2

- 귀신 습격! 시렌성!

제작사	춘 소프트
장르	액션 RPG
발매일	2000년 봄
발매가	가격 미정

SFC유저들이 가장 기억에 남는다고 말하는 게임 중의 하나가 바로 「풍래의 시렌」이다.
엄청난 스케일은 물론이요, 몇 백 번을 플레이해도 질리지 않는 특이한 게임 구성까지도 가히 최고라고 부를만한 수준이었다.
이제 여러분이 해야할 일은 미리 자 놓는 일. 어차피 게임이 나오고 나면 자고 싶어도 잘 수 없는 엽기적인 사태가 이어질 테니 말이다.

이번 시렌 2에서 무엇보다 눈에 띄는 점은 그래픽의 대폭적인 레벨업이다. 특히 N64의 동화적인 색감을 확실히 살려주고 있는 색상의 사용이나 세밀한 곳 까지 잘 묘사되어 있는 그래픽의 아름다움은 이제까지의 어떤 시리즈와 비교하더라도 전혀 뒤떨어지지 않는다는 느낌이다.



▲ 그래픽의 아름다움. 한 눈에 느낄 수 있단 말이다

혼자서도 잘해··아니, 여럿이서 잘해요!

·돌·발·퀴·즈

이 게임의 제목은 풍래의 시렌 2입니다. 그러면 이 게임의 주인공은 누구일까요? 오른쪽의 그림을 참조해서 답해주시는 모든 분들에게 ㈜제우미디어의 인기 단행본 「파워 DDR」을 정가에 구입하실 수 있는 특혜를 드립니다. 정답이 궁금하면 아래의 힌트를 참조하세요.



① 시렌
② 시렌 오른쪽의 아가씨
③ 시렌 왼쪽의 소년
④ 시렌 뒤쪽의 시퍼런 괴물

시렌 2에서 볼 수 있는 가장 큰 특징 중의 하나라면 시렌 이외에도 여러 동료 캐릭터들이 등장한다는 것을 들 수 있겠다. 현재까지 알려진 동료는 모두 세 명(?). 붉은 머리의 여검사, 「리크」라는 이름의 소년 그리고 파판 시리즈에서도 등장해서 우리에게 익숙한 「(할일 없는)캇파」이다. 캇파란 일본 고대 설화에 등장하는 괴물의 일종으로, 우주에서 왔다고 전해진다. 여기서 캇파연구에 평생을 바치고 있는 「치무쵸 이혼스으」씨의 설명을 들어보자.

천격대담!!

캇파란 무엇인가?

게임파워(이하 뮤키): 캇파는 무엇입니까?
치무쵸 이혼스으(이하 가지): 캇파란 일본 고대 설화에 등장하는 괴물의 일종으로, 우주에서 왔다고 전해집니다. 어흠.
뮤키: 그…그건 이미 하셨던 말씀이…
가지: 그, 그렇군요(땀 삐질. 잠시 자료 참조). 아, 예. 캇파는 일본 서유기에서는 사오정의 역할을 맡고 있으며 머리 위가 접시로 되어 있어서, 그 접시가 깨지면 죽는다고 합니다.
뮤키: 그러면 캇파가 날아다니면 비행접시가 되는 것인가요?

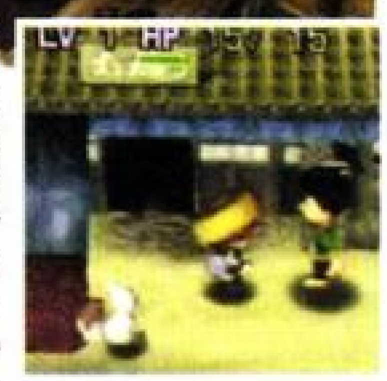
스토리를 가르쳐주면 좋지롱

한 어린아이가 애완동물이자 동료인 콧파와 함께 길을 걷고 있습니다. 견딜 수 없이 배가 고팠던 이들은 먹을 것을 찾아 산넘고 물건너 바다건너 나타네 마을에 도착하게 되구요, 그 곳에 있는 친절한 우동가게 주인 오카미씨에게 우동을 얻어먹죠. 하지만 그런 행복한 시간도 잠시, 마을은 파괴를 즐기는 무법자들인 귀신족에게 습격을 받게 됩니다. 소년은 마을을 지키기 위해서, 그리고 자신의 성을 만들기 위해서 분연히 일어난답니다.
후세의 역사서인 「신세기 에반겔리온」에서는 이 사건을



「소년이여 신화가 되라」라는 노래로 기리고 있죠. 참고로, 이 소년의 이름은 시렌이라고 합니다.
재미있나요? 그래요? 재미있다고 하니 제 기분도 좋아지네요 ♡ 좋아요. 그러면 아무에게도 가르쳐주지 않았던 마을의 구석구석을 가르쳐 드릴께요. 아니요, 박수까지 칠 건 없어요.





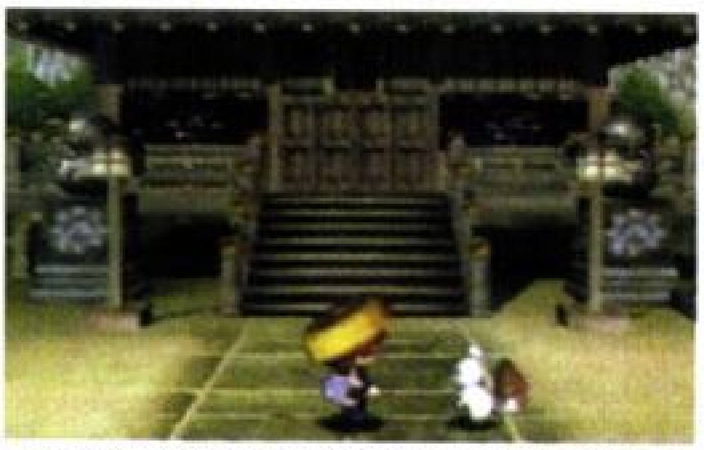
▲▶ 이 곳은 우동집. 마음좋은 주인인 오카미씨가 경영하는 곳이죠. 우동 맛이 어떨지는 모르지만, 마음좋은 주인이 있다는 것만으로도 마음에 드는 곳인걸요

▼ 마을의 거리는 이렇게 생겼답니다. 여러 사람들이 돌아다니고 있는 활기찬 동네네요. 그리고 여기엔…아마 시렌을 도와줄 수 있는 사람들도 있지 않을까요?





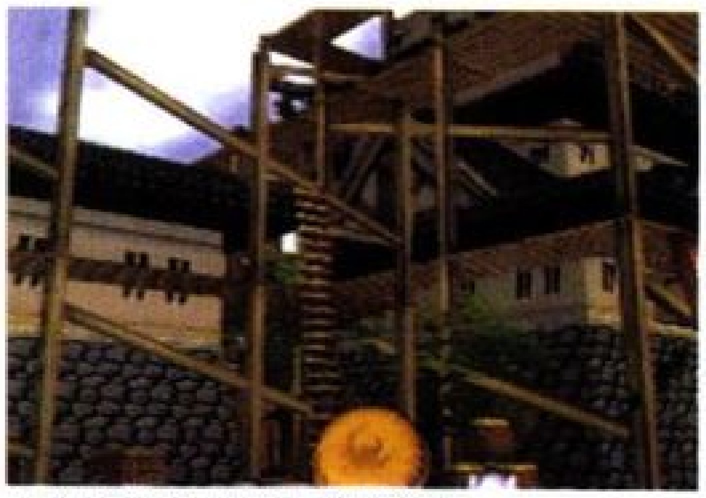
▲ 장인의 집입니다. 여기 저기에 걸려 있는 풍경(바람이 불면 땡강땡강 하는 소리를 내는 종입니다)이 상당히 이색적인 분위기를 자아내는 곳이죠. 아마 풍경을 만드는 장인의 집이 아닐까요?



▲ 일본 게임에서라면 많이 볼 수 있는 신사입니다. 혹시 1월 1일이 되면 후지사키 시오리나 키노모토 히카리랑 같이 올…리는 없겠죠

이번에는 성을 짓는다!

언제나 새로운 요소로 유저들을 끌어들이는 춘 소프트의 게임답게, 이번에도 독특한 요소를 포함하고 있어서 관심을 끌고 있다. 다름 아닌 「성 짓기」. 제목에서도 알 수 있듯이 이번에는 단순히 던전을 탐험하는 것만이 목적이 아니다. 던전을 여행하는 것 만큼이나 성을 지어서 귀신족으로부터 마을을 지키는 것 역시 중요한 일이다.



▲ 뒤로 보이는 것이 시렌성일 듯. 꽤나 웅장하다

그러면 성은 어떻게 지을 수 있을까? 아직은 정확히 알려지지 않았지만, 공개된 화면 사진을 본다면 어느 정도의 힌트를 얻을 수 있다. 아래의 사진에서 마을 사람이 시렌에게 하고 있는 이야기는 「산 사람들에게 가면 이런 저런 재료들을 얻어서 성을 만들 수 있다」는 말이다.



▲ 일본어가 되는 사람이라면 이미 눈치챘을 것

대공개, 던전은 이렇다!

풍래의 시렌이 가지는 포인트라면 무엇보다도 던전. 들어갈 때마다 구조가 바뀌는 던전은 이상한 던전 시리즈의 백미라고도 할 수 있는 부분이다. 현재까지 공개된 네 개의 던전을 간단히 살펴보자. 참고로, 이번에도 던전은 자동 생성 방식이다.

세세라기 계곡





▲▶ 아름다운 계곡으로, 마을 근처에 있는 슈텐산에서 흘러온 샘물들이 모여서 만들어진 계곡이다. 혹시 옆의 용 속으로 떨어지면 즉사?

고대 유적





▲▶ 슈텐산에 있는 고대의 유적. 한 때는 영화를 누리던 도시였겠지만, 지금은 수풀만 무성하다. 이제는 사라져버린 옛 도시의 영화를 보며 인생무상을 느끼고 있을 때 어디서 다가오는 몬스터는 시렌의 뒤통수를 노리나니…

다락산맥





▲▶ 눈 위를 뚫고 올라온 환상적인 분위기의 던전. 각 기둥의 사이는 다리를 넘어 이동하게 된다. 혹시 여기서도 떨어지면 즉사?

백은설산





▲▶ 슈텐산의 정상에서 가까운 곳으로 보인다. 그림으로 보기만 해도 벌써 한기가 팍 느껴지는데…설마 얼어죽어서 즉사하는 일은 없겠지.

화면 효과 역시 압권!

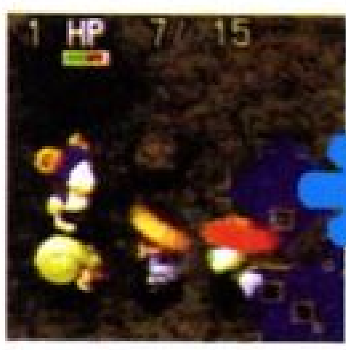
상위기종인 N64로 발매되면서, 시렌도 화장빨을 더욱 잘 받게 되었다. 단순히 그래픽만 뛰어나게 바뀐 것이 아니라 화면의 연출 역시도 이제까지의 어느 시리즈에 견주어 보더라도 부끄럽지 않을 정도로 뛰어나게 만들어져 있다. 일단 보자.



▲ 화염의 두루마기를 사용했다



▲ 역시나 불타오르는군요



▲ 적이 다가오면



▲ 화면 전체가 줌업된다



▲ 번개의 두루마기를 사용하면



▲ 후훗, 번개가 쾅 하고 쳤습니다



안 나오면 슬프지

실황 파워풀 프로야구 2000(가칭)



제작사	코나미
장르	스포츠
발매일	3월 23일
발매가	7,800엔

가정용 게임기 최고의 야구게임이라고 하기에 전혀 부족함이 없는, 아니 오히려 그 정도의 찬사가 모자란다는 생각이 들 정도로 훌륭한 실황야구 시리즈의 최신판인 「실황 파워풀 프로야구 2000」에 대한 새 정보들이 속속 공개되고 있다. N64로 나오는 마지막 작품이 될 가능성이 큰 만큼, 이제까지의 시리즈를 초월하는 퀄리티로 나와주길 기대해 마지않는다.

시리즈 3편부터 시작되어서 이제는 본 게임을 넘어서는 엽기적인 재미를 보여주고 있는 석세스 모드, 역시 이번에도 강화된 모습으로 등장한다!…는 것은 이미 전 달에도 얘기한 적이 있다. 기억력 좋은 독자는 아마 「PS판에 이미 나왔던 석세스 모드인 사회인 편이 나온다면서?」까지 기억하고 있을 텐데…좋다, 그러면 새로운 정보 공개!



▲ 이번의 석세스는 열혈 직장 야구선수. 참고로 야구권과는 관계가 없다

PS판과는 달리 N64판의 석세스모드에서는 네 개의 회사 중에서 한 군데를 선택할 수 있다고 한다. 이번에 추가되는 회사는 「(주) 끝내주는 양조장」. 얼마나 끝내 주기에 이름부터 끝내준다는 건지는 모르겠지만, 사진을 보면 대충 스타일을 짐작할 수 있을 듯. 또한 이번에는 사회인, 게다가 전문 선수로 출발하는 것이 아니라 회사 내의 아마추어 야구단에서 시작해서 프로선수로 데뷔하는 것이 목적이다. 이 때문에, 플레이어는 단지 야구 뿐 아니라 전반적인 회사 생활에도 신경을 쓰면서 게임을 진행해야 한다.



▲ 네 개의 회사 중에서 하나를 선택할 수 있다





◀ 이 녀석…어디선가 본 적이 있지 않은가?



▲ 그 이름부터 끝내준다는데…

물론 데이터도 최신이죠?

실황 시리즈가 주목을 받는 이유 중의 하나는 바로 현실적으로 만들어져 있는 데이터이다. 일본 야구협회에서 나온 시즌 데이터를 그대로 사용해서 각 선수의 마치 실전의 시뮬레이션이라고 해도 납득할 수 있을 정도로 각 선수의 능력치를 정확히 반영하고 있다. 이는 올해에도 그대로 적용되는 이야기. 99년 시즌의 데이터를 사용하고 있다. 또한 선수마다 가지게 되는 특수능력의 개수도 대폭 증가했다는 것 역시 주목할 만 하다. 이번에 추가된 능력은 약 20개 가량으로, 현재 확인된 추가 능력들을 간단하게 알아보도록 하자.

추가 능력



타임리에러 (タイムリーエラー)
득점권에 주자가 있을 경우, 전반적인 패러미터가 올라가는 특수능력.

수비직인 (守備職人)
이는 반대로 수비측에 유리한 능력으로 보이지만, 아직 어떤 쪽인지는 확실히 알려지지 않고 있다.

굳히기 (固め打ち): 두 번 이상의 안타를 치면 타력이 올라가게 되는 능력. 자신의 타력에 자신이 있다면 이 쪽을 택하는 것도 좋을 것이다.

주루 OK (走塁○): 베이스 러닝 능력이 올라가는 능력으로, 잘만 사용하면 뛰어난 도루왕을 만들 수 있을지도?

서브포지션 OK (サブポジ○): 서브포지션에 있을 때에도 메인포지션과 함께 할 수 있는 능력.

그 밖에는?

선수를 제작할 때 어떤 선수가 어떤 등번호를 사용하고 있는지 알 수 없어서 고생한 적이 있는 사람에게라면 희소식. 이번에는 각 선수의 등번호 사용 내역을 일목요연한 표로 만들어서 볼 수 있다. 단지 어떤 선수가 어떤 등번호를 사용하고 있는가 뿐이 아니라 각 선수의 간단한 능력치까지도 함께 볼 수 있으므로, 마음에 안드는 (아니면 기량이 떨어지는) 선수가 마음에 드는 등번호를 사용하고 있다면 바꾸는 것도 가능.



▲ 이제 편하게 가자



어디서나 석세스

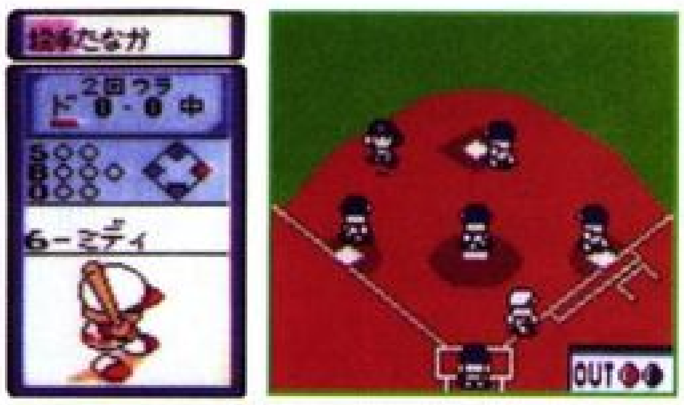
파워프로군 포켓 2



■ 제작사	코나미
■ 장르	스포츠
■ 발매일	3월 23일
■ 발매가	4,500엔

「파워프로군 포켓」이라는 이름에서 어느 정도 짐작할 수 있듯이, 이 게임은 코나미의 인기 야구 시리즈인 「실황 파워풀 프로야구」의 모드 중 하나인 「석세스 모드」만을 중심적으로 즐길 수 있게 만들어 놓은 녀석이다. 게다가 N64와의 연동도 가능하기 때문에, 등하교길에 키운 사랑스러운 파워프로군으로 N64에서 플레이할 수도 있다.

물론 석세스모드가 중심이라고 하지만, 일반적인 야구게임 부분 역시도 즐기기에 충분한 수준으로 만들어져 있다. 뭐, 이 시리즈의 우수성과 게임성이야 아는 사람이라면 모두 알고 있을테니 생략해도 좋지 않을까?



▲ 게임 화면도 시리즈의 기본을 충실히 따르고 있다

남자의 혼이 끓어오른다!

이번 석세스 모드에서는 시작부터 프로야구 팀에 소속되어 있다. 하지만! 말이 좋아서 프로야구 팀이지, 실질적으로는 만년 꼴찌에 회사에서조차 내 놓은 그런 퇴물 팀이다.

플레이는 전작과 같은 느낌이지롱요

기본적인 능력치 아이콘이나 커맨드 자체는 전작과 그다지 차이를 보이지 않는다. 하지만 N64판과 마찬가지로 전작에서는 볼 수 없었던 능력치들이 많이 생겼기 때문에 전작을 즐겼던 유저들이라도 다시 한 번 메뉴를 숙지할 필요가 있을 것이다.



▲ 전작과 큰 차이가 없는 게임화면





▲ 어릴 때부터 야구밖에 모르고 살았던 파워프로군

▲ 이름은 요상하지만 그래도 프로구단이라고 하는데…

▲ 동료라는 녀석은…

▲ 게다가 구단도 위험하다고 한다

▲ 여기서 연습을 하라는건…

▲ 그래, 이대로 끝낼 순 없어!

딴데서 이런거 봤냐말이다!

N64판과 비교할 때 뒤떨어지지 않는, 아니 N64판에서는 찾을 수 없는 오리지널 요소마저도 가진 것이 이 게임. 게임 내에서 즐길 수 있는 미니게임이 바로 GB판에서만 볼 수 있는 또 하나의 즐거움이다.



▲ 전작에서도 역시 많은 수의 미니게임을 플레이할 수 있었다

N64 이런 저런 이야기들



돌핀의 능력은 어느 정도?

독일에서 열린 제 51회 뉴렘베르크 완구 전시회에서 유럽 닌텐도는 돌핀의 성능에 대한 몇 가지의 키워드를 던졌다고 합니다.
그 중의 하나가 (그리고 아마 가장 놀라울만한 사실이) 돌핀의 연산속도는 PS2에 비해 33% 뛰어나며, 이는 현재 최고의 성능을 자랑하는(여러분이 이 글을 보실 때 정도면 이미 그렇지 않겠지만…) 드림캐스트의 두 배를 가볍게 넘나드는 수치입니다.
돌핀에 대한 공식적인 정보가 그다지 많지 않은 상태이기 때문에 여러분께 더 자세한 정보를 드릴 수 없는 것 양해 바랍니다.

게임보이 어드밴스는 초 고성능!

아직까지도 많은 인기를 얻고 있는 닌텐도의 휴대용 게임기 「게임보이(이하 GB)」의 32비트 버전업 판인 「게임보이 어드밴스(GBA)」에 대한 몇 가지 정보가 공개되었습니다.
가장 주목할만한 것은 역시 성능. 스프라이트 처리 능력에 있어서는 이제까지 어떤 휴대용 게임기와도 비교할 수 없는 정도의 성능을 지니고 있습니다. 놀랍게도 「닌텐도 64(이하 N64)」와 같은 정도의 스프라이트 처리 능력을 보여준다고 하네요. 게다가 음원칩은 「슈퍼패미콤(이하 SFC)」의 것과 똑같다고 합니다. 전반적인 성능 면에서 최소한 SFC 정도, 내지는 그 이상이라는 이야기겠죠.
여기서 끝나지 않습니다. 버튼의 숫자와 배열도 SFC와 완전히 똑같습니다. 기본적으로 쓰이는 플레이를 위한 버튼이 기계 전면에 네 개, 그리고 기계 옆면에 두 개라고 하는데, 이는 다름 아닌 SFC의 버튼 배열과 같습니다. 거기에 스타트 버튼과 셀렉트 버튼까지도 있다고 하니 실질적으로 SFC의 패드를 약간 키워서 그 안에 액정 화면을 집어넣은 형태가 될지도 모르겠습니다.
재미있는 예측을 하나 해 볼까요? GBA에서는 기존 GB용의 소프트웨어가 전부 호환된다는 사실을 알고 계시겠죠? 당연히 현재 사용중인 GB카트릿지를 이용할 수 있다는 얘깁니다. 그리고 현재 일본에서 시행 중인 게임보이용 소프트웨어 다운로드 서비스인 「닌텐도 파워(이하 NP)」를 생각해보죠. NP란 자판기 형태로 운영되며, 일정한 금액을 기계에 넣은 다음 쓰기가 가능한 게임팩에(SFC와 GB 모두 서비스하고 있습니다) 게임을 다운로드 받는 서비스입니다. 그리고 NP 자판기 하나에는 GB와 SFC팩의 삽입구가 같이 있다는 것이구요. 그렇다면…GB어드밴스에 들어가는 고용량의 GB팩을 만든 다음에, NP서비스 기기에서 GB용으로 SFC의 소프트웨어를 다운받는 것 역시 가능하지 않을까 하는 생각이 드는데요. 만약 가능하게 된다면 GB는 SFC의 영광을 다시 한 번 살릴 수 있는 게임기가 되지 않을까요? 아직은 예상뿐이지만…

돌핀과 GBA의 가격은?

화제를 집중시키고 있는 닌텐도의 차세대 기종인 돌핀과 GBA, 그 가격은 어느 정도일까요? 현재 최고의 성능을 보여주는 PS2도 39,800엔이라는 상대적으로 높은 가격 때문에 사고 싶어도 사지 못하는 유저들이 있는 것을 볼 때 적정한 하드웨어 가격 역시 하드웨어의 성능 못지 않게 중요하기 때문이죠.
얼마 전 미국 닌텐도의 발표를 보면 돌핀은 200달러, GBA는 100달러 정도의 가격이 될 것이라고 합니다. 확실히 이제까지 하드웨어 면에서는 상대적인 저가격 정책을 고수해 온 닌텐도답군요. 물론 이제까지와는 틀린 면도 있습니다. 닌텐도는 하드웨어에서 손해를 보더라도 일단 많이 보급만 된다면 돈을 벌 수 있는 운영방식을 취했거든요. 게임 소프트웨어가 들어가는 카트릿지를 만들 때 게임 제작사들로부터 일정량의 돈을 받은 것은 물론, 그 카트릿지도 닌텐도가 운영하는 공장에서 제작했습니다. 물론 다른 하드웨어 회사들도 하드웨어를 저가격에 공급하는 전략을 사용하기는 하지만, 닌텐도의 경우는 얻을 수 있는 이득 폭이 더욱 컸다고 합니다.
문제는 지금의 닌텐도가 과연 DVD-ROM을 자신들의 공장에서 생산할 수 있을 것인가, 그리고 자신들이 게임업계의 지존이었던 그때처럼 소프트웨어 제작사들의 위에 군림할 수 있을까가 문제겠죠.

ATI가 닌텐도의 차세대 기술을 흡수한다?

PC용 그래픽 카드 시장에서 상당한 인기를 끌고 있는 캐나다의 ATI Technology가 돌핀의 그래픽 셋을 디자인한 회사인 ArtX사를 흡수 합병했다고 합니다. 이는 ATI사가 PC용 그래픽카드 시장 이외에도 게임기 사업에도 손을 대려는 의도로 보인다고 하는군요.

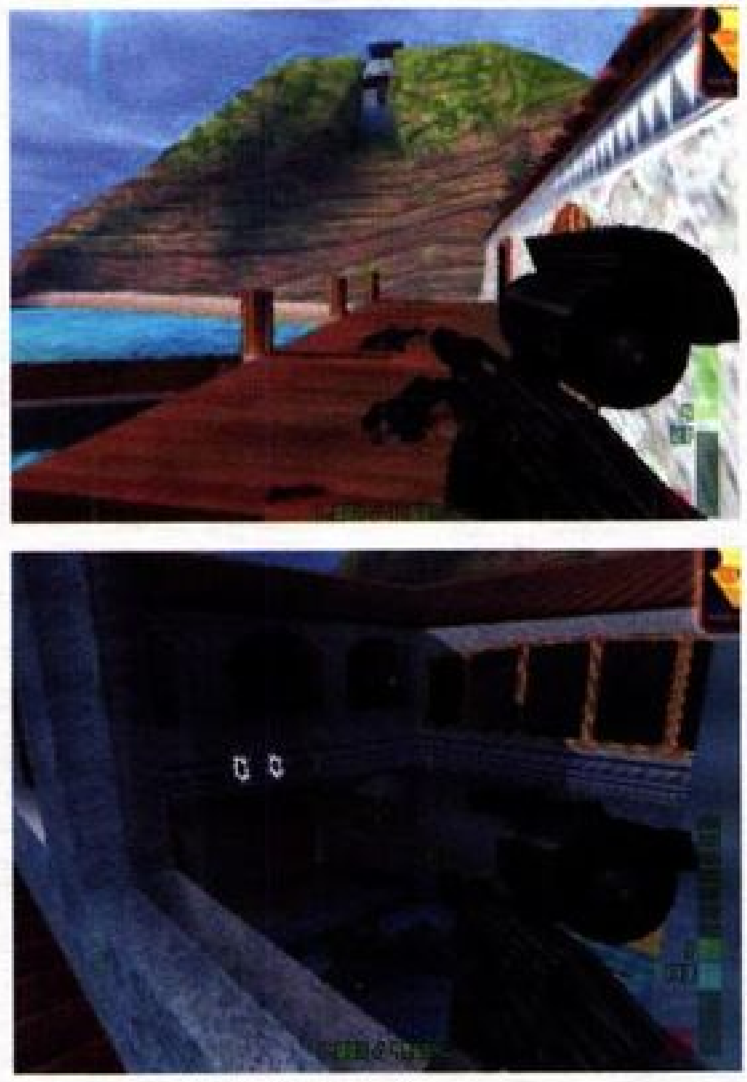
퍼펙트 다크에 대한 궁금증이 있으십니까?

현재 발매 예정인 N64용 액션 타이틀 중 가장 큰 기대를 모으고 있는 「퍼펙트 다크」에 대한 여러 가지 궁금증을 게임 전문 웹사이트인 「IGN(www.ign.com)」에서 제작자에게 직접 물어보았다고 합니다. 그 중의 몇 가지를 인용해서 전해드립니다.

Q *퍼펙트 다크에서는 4메가 램팩을 사용합니까? 만약 사용한다면 어떤 용도로?*
A 사용합니다. 물론 4메가 램팩이 없더라도 게임을 즐길 수는 있겠지만, 그 경우에는 스토리를 끝까지 진행할 수 없음은 물론, 최대 2인 플레이만 가능합니다. 게임의 모든 미션을 완벽하게 즐기고 4인 동시 플레이까지 즐기려 한다면 4메가 램팩을 사용하는 것이 좋습니다.

Q *왜 이렇게나 오랫동안 연기가 된 것이죠?*
A 창의력은 시간에 묶여서는 안된다고들 합니다. 발매일이 분명 연기되기는 했지만(주: 원래는 1999년 12월에 발매 예정이었지만 2000년 4월로 연기되었고, 다시 2000년 5월로 또 한 번의 연기가 있었습니다) 연기되는 동안에 저희는 새로운 게임 모드를 추가하고 전반적인 게임의 퍼포먼스를 높였습니다.

Q *자신의 얼굴을 포켓카메라로 찍은 뒤에 그 얼굴로 플레이할 수 있다고 하던데요.*
A 아닙니다. GB와 연동이 되는 것은 사실이지만, 이는 단지 GB용 퍼펙트 다크와 N64용 사이의 데이터 교환만 가능하게 하는 것이죠. 물론 멀티 플레이어 게임에서 얼굴을 고르다 보면 우습게 생긴 얼굴들은 좀 발견할 수 있을겁니다.



▲ 올해 최고의 기대작 중 하나인 퍼펙트다크

Q *퍼펙트다크는 기본적으로 「007 골든아이」와 같은 게임이라고 봐도 되겠습니까?*

A 007 골든아이의 엔진을 사용하고 있기 때문에 일차적인 느낌은 일반적인 느낌의 1인칭 슈팅이라고 봐도 될 것입니다. 하지만 스테이지와 스토리, 게다가 무기까지 모두 새롭기 때문에 느낌으로는 전혀 다른 게임이라는 생각이 들 것입니다. 물론 007 골든아이를 좋아했던 분들에게는 대만족이겠죠.

Q *퍼펙트다크에서는 어떤 무기들을 사용할 수 있습니까?*

A 007 골든아이에서 사용했던 무기 몇 종류를 포함해서, 40종 이상이 될 것으로 보고 있습니다. 마지막의 조정작업에서 몇 가지가 빠지거나 첨가될 수 있겠지만, 일단 40개 이상이라고 보시면 될 것입니다.

Q *멀티플레이어 게임에 대해서 간략하게 설명해 주실 수 있겠습니까?*

A 퍼펙트다크에서는 단순한 2인 내지는 4인 대전만이 아니라 컴퓨터와의 대전도 재미있게 즐길 수 있게 만드는데 노력했습니다. 그 결과로 컴퓨터들의 인공지능이 상당히 뛰어나고, 시작 전에 컴퓨터 플레이어들의 행동 패턴까지 도 어느 정도 설정하는 것이 가능합니다. 게다가 컴퓨터와 팀을 이루어서 플레이하는 것도 가능하죠.

게임만 잘 하면 돈 번다니까!

이 코너에서도 소개한 적이 있는 레어사의 최신작 「제트포스 제미니」가 미국에서는 꽤나 인기 있나보군요. 제작사인 레어 측에서는 이 게임을 이용한 이벤트를 인터넷상에서 진행 중입니다. 자세한 사항은 아래의 인터넷 주소로 들어가 보시면 알 수 있구요. 1등에게는 제트포스 제미니를 즐길 수 있는 N64와 카트릿지 등등에다가 장학금까지 5,000 달러를 준다고 하네요.

· 제트포스 제미니 홈페이지: www.jetforcegemini.com

레이맨은 불사신이군요

레이맨이라는 게임, 기억하시는 분들이 어느 정도일까요? 이 게임은 (뭐, 잘 아시겠지만) 거의 대부분의 게임기로 나와 있는 UBI 소프트의 간판 액션 게임입니다. 시리즈는 끝나지 않는다는 말도 있듯이(정말?) 이 게임도 이제부터 서서히 발매될 차세대 게임기 쪽으로 눈을 돌리고 있다고 합니다. 일단 드림캐스트로는 정식 발표가 난 상태이구요, 그 밖의 PS2와 돌핀, GBA 그리고 마이크로소프트의 X-BOX까지도 염두에 두고 있다고 합니다.

그 중에서도 관심을 기울이고 있는 쪽은 다름 아닌 닌텐도의 GBA와 돌핀이라고 합니다. 특히 이제까지의 휴대용 게임기들과는 달리, 자체로도 뛰어난 퀄리티를 가지면서 돌핀과 연동이 된다는 점에서 높은 평가를 받고 있다는군요. 확실히 게임의 분위기만으로 보더라도 돌핀 등 닌텐도 계열의 게임기에 가장 잘 맞는 모습이라는 것은 부정할 수 없다고 생각합니다.

돌핀으로 레이싱 게임이 발매?

지난 호 뉴스에서 Retro Games라는 회사가 돌핀과 모종의 관계를 맺고 있다는 말씀을 드렸는데요, 이번 달에는 그 둘 사이의 관계를 짐작해볼 수 있는 뭔가 또 다른 키워드가 도착했습니다. 바로 Retro Games가 돌핀으로 오리지널 레이싱 게임을 제작 중이라는 것이죠. 소문의 진상은 이렇습니다.

일단 이들은 얼마 전 몇 개의 인터넷 도메인을 등록했다고 하는데요, 그 중 하나는 닌텐도와 아주 깊은 관련을 가지고 있는 이름이었구요, 또 하나는 www.thunderrally.com이었다고 합니다. 재미있지 않나요?

요즈음은 게임의 제작 단계에 정해진 그 게임의 제목으로 인터넷 도메인을 등록하는 것이 상식처럼 되어있는데다가, 도메인 이름에서부터 레이싱 게임의 냄새가 진하게 풍기고 있으니 말이죠. 게다가 얼마 전에 인터넷에 올라온 이 회사 개발팀의 사진은 더욱 강한 의구심을 불러일으킵니다.



▲ 뭘 갖고 놀고 있나요?

사진을 자세히 보면 알겠지만 근처에는 모형 자동차들이 있고, 작업 내용 역시 레이싱 같은 모습을 보이네요.

코나미도 돌핀에 참가한다!?!?

코나미가 돌핀 참가에 대해서 상당히 긍정적인 의사를 보이고 있습니다. 얼마 전 돌핀으로의 참여 여부를 묻는 질문에 코나미의 고위 관계자가 한 말에 따르면 「코나미는 열정적인 게임 개발사로 거의 모든 게임기로의 게임 개발에 참가해왔으며, 특히 닌텐도와는 개발 초기부터 깊은 관계를 맺고 있다」는 말로 답했다고 합니다.

또한 (잘 알고 계신 것 처럼) 코나미는 현재 닌텐도의 GBA관련 사업을 해나가고 있는 회사인 「모바일21」을 공동으로 설립한 회사이기도 합니다. 이런 전후 사정을 볼 때에 코나미의 돌핀 참여는 거의 기정 사실이라고 보아도 좋을 듯 합니다.

하지만, 문제는 어떤 타이틀을 내느냐가 아닐까요?

분명 코나미의 게임들이 N64에서 많은 인기를 끌기는 했지만, 코나미가 N64로 내놓았던 타이틀의 대부분은 스포츠나 액션이었습니다. 「메탈기어 솔리드」나 「사일런트 힐」, 「비트매니아」등 32비트 기기에서 코나미가 의욕적으로 발매했던 타이틀들은 N64에서 즐길 수 없었죠. 분명 대용량 메체를 사용하지 않는다는 문제가 있기는 했지만…확실히 N64 유저들에게 있어서 코나미의 최신 타이틀은 언제나 부러움의 대상이 되었던 것 역시 사실입니다.



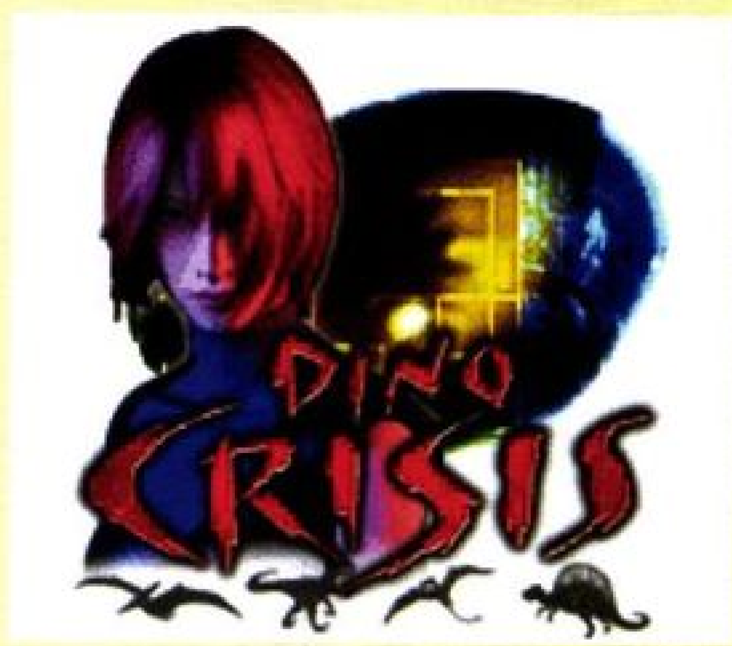


▲ 이런 게임을 돌핀에서도 즐길 수 있으면…

레지던트 이블이 끝인줄 알았냐!

얼마 전 캡콤의 인기 액션 게임인 「레지던트 이블(일본 내에서의 출시 예정은 아직 없으므로 편의상 영어 제목으로 표기합니다)」이 게임보이로 발매된다는 말씀을 드렸는데요, 이번에는 「디노 크라이시스」가 GB용으로 발매됩니다. 허걱…

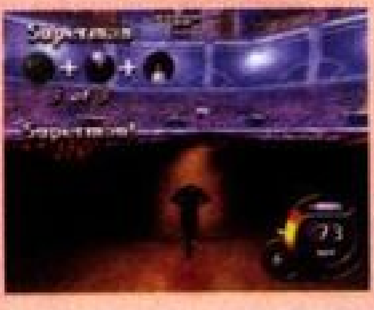
그런데…이식을 담당하고 있는 팀이 플레이스테이션판의 오리지널 바이오 시리즈를 만들었던 스탭들이라고 합니다. 원작의 이미지야 당연히 잘 살려낼 듯 하지만…과연 어떻게 될 지는 뭐라고 말씀드리기가 힘들군요. 현재 코나미에서 이식 중인 「메탈기어 솔리드 - 고스트 바벨」의 경우는 꽤나 충실하게 이식되고 있던데, 이번 작품도 그 정도만 되었으면 합니다.



▲ 이게 그 게임

Coming Soon!! N64

RAC



탑 기어 하이퍼 바이크

■켐코 ■3월 ■6,980엔

N64 초기작으로 많은 인기를 얻었던 「탑 기어 랠리」와 지난 달 발매된 「탑 기어 랠리 2」를 제작한 켐코의 최신작. 일반적인 레이스와는 달리, 오프로드 바이크로 점프 중의 트릭을 겨루는 트릭 어택 모드와 트릭 에디터 등의 풍부한 모드가 장점인 게임. 또한 코스의 간판 등에 부딪혀 숨겨진 코스로 가는 등…. 게임 상에 다채로운 요소가 준비되어 있다.

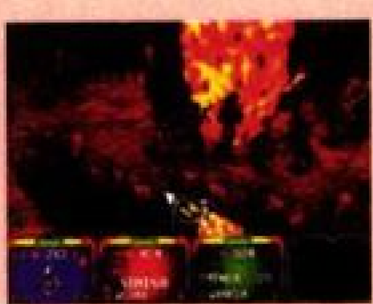
ACT



별의 카비

■닌텐도 ■3월 ■6,800엔

적의 능력을 카피하는 「능력카피」란 기술을 가진 카비가 활약하는 게임. 별의 카비 시리즈의 최신작 「별의 카비 64」가 등장한다. 게다가 최신작답게 두 개의 능력을 카피하여 새로운 능력을 사용하는 카피능력 믹스를 사용할 수 있고, 그 습득방법은 무려 4종류가 있다고 한다. 적은 숫자, 우랑 소프트. N64는 아직 죽지 않았다



건틀렛 레전드

■에폭사 ■3월 ■6,800엔

최대 4인까지 즐길 수 있는 게임 「건틀렛 레전드」. 각 플레이어의 직업에 따라 전투방법이 달라지는 단순해 보이는 게임이지만… 인간 이외의 몬스터를 동료로 할 수도 있고, 처음부터 선택할 수 있는 4개(워리어, 발키리, 아처, 위저드)의 직업이 있으며, 그 직업에 따른 종류의 얼굴이 준비되어 있다고 한다. 친구들과 모여 네 명이 즐긴다면 꽤 재미있는 게임이 될 듯…

ETC



이토이 시게사토의 배스 낚시 No.1 결정판!

■닌텐도 ■4월 ■6,800엔

귀여운 캐릭터와 리얼한 그래픽으로 인기 급상승 중인 배스 낚시의 최신판. 이번 작품에서는 시간대와 수온 등에 배스가 자리를 바꾸는 등의 리얼함을 특징으로 삼고 있다. 게다가 물고기가 잘 물리는 시간으로 마음대로 옮겨갈 수 있는 등, 시스템적으로도 쾌적하게 짜여져 있다. 어쨌든 이토이 시게사토란 이름이 들어간 이상, 실망하지는 않을 게임.

GB RPG



젤다의 전설 신비한 나무의 과실 -힘의 장-

■닌텐도 ■봄 ■3,800엔

GB에서는 「포켓몬스터」시리즈와 함께 절대적인 지지도를 얻고 있는 「젤다의 전설」시리즈 최신작. 새로운 스토리, 일신된 캐릭터, 다양해진 던전의 트랩, 특징을 가진 나무의 과실 등이 등장하는 이번 작품은 현재 거의 닌텐도의 주력기라고 낙·인·찍·힌 GB의 판매량에 다시 한 번 막대한 영향을 끼칠 것으로 믿어 의심치 않는다.



던전 세이버

■J윙 ■3월 ■4,800엔

상대와 함께 던전을 작성한 후 공격부대를 상대의 던전에 침투시켜서 자신의 던전이 함락되기 전에 상대의 보스를 쓰러뜨리면 승리…한다는 신감각의 대전형 던전 RPG. 던전의 모양, 몬스터, 함정의 배치 등을 자신의 임의대로 만들 수 있는 것이 가장 큰 특징.

GB ACT



찬바라 파이터

■보톰업 ■3월 ■미정

실로 만들어진 인형을 3D스틱과 십자키(버튼은 사용하지 않는다)로 조작하는 참신한 격투 액션 게임 「찬바라 파이터」. 레벨을 모아 새로운 기술을 익히고 동료를 얻는 것은 물론, 선택에 따른 이벤트까지 준비되어 있다. 인형극 모드를 비롯한 다채로운 잔재미가 수준급.



레이맨 미스터 다크의 함정

■UBI ■3월 ■미정

모국의 평화를 되찾기 위해 악의 근원 다크와 싸우는 액션 게임 레이맨. 요정에게 마법의 파워를 받으면 펀치를 날려 적을 공격하거나 머리 헬기(?)로 공중을 날기도 한다. 20개 이상의 스테이지가 준비되어 있고 GB에서는 보기 힘든 32M란 대용량을 사용하여, 미니 게임기이면서도 차세대 게임에 전혀 뒤지지 않는 게임성을 보여준다



메탈기어 솔리드 고스트 바벨

■코나미 ■4월 27일 ■미정

심각한 분위기로 많은 팬들을 확보하고 있는 명작 액션 게임 「메탈기어」시리즈의 최신판. GB판에서도 적 요소에 잠입하여 적에게 발각되지 않고 임무를 완수한다는 기본적인 테마는 유지되고 있다. 또한 새로운 캐릭터와 새로운 액션으로 드라마성을 강조했으며 화면을 보면 알겠지만 그 퀄리티는 장난이 아니다. 코나미의 GB 작품 중 유일하게 우려먹기라는 생각이 안 드는 작품

GB SHT



마크로스 7 은하의 하트를 빼앗아라!

■에폭사 ■3월 ■3,980엔

인기 애니메이션 「마크로스 7」을 횡스크롤 슈팅으로 만든 캐릭터 게임이 등장한다. 6인의 캐릭터 중 3인을 선택해 출격할 수 있고, 이 팀의 조합에 의해 스토리가 변화된다고 한다. 게임 중에는 셀렉트 버튼으로 조작하는 캐릭터를 변경할 수 있으며 그 외 원작을 살린 여러가지 연출이 준비되어 있다고 하니 마크로스 팬들은 기대해보자

GB SPT



월드 사커 2000(가칭)

■코나미 ■3월 30일 ■4,300엔

실황 시리즈로 유명한 코나미가 GB로 실황 중계가 없는 축구 게임을 만든다. 세계 48개국이 출전하며 한 팀에 20명의 선수가 등장한다. 또한 GB의 몇 개 없는 버튼을 이용해서도 다양한 플레이가 가능하다고 하는 점 역시 눈여겨 볼 부분. 17종류의 포메이션과 6개의 구장이 준비되어 있고, 기후를 선택할 수도 있다고 한다.

GB ETC

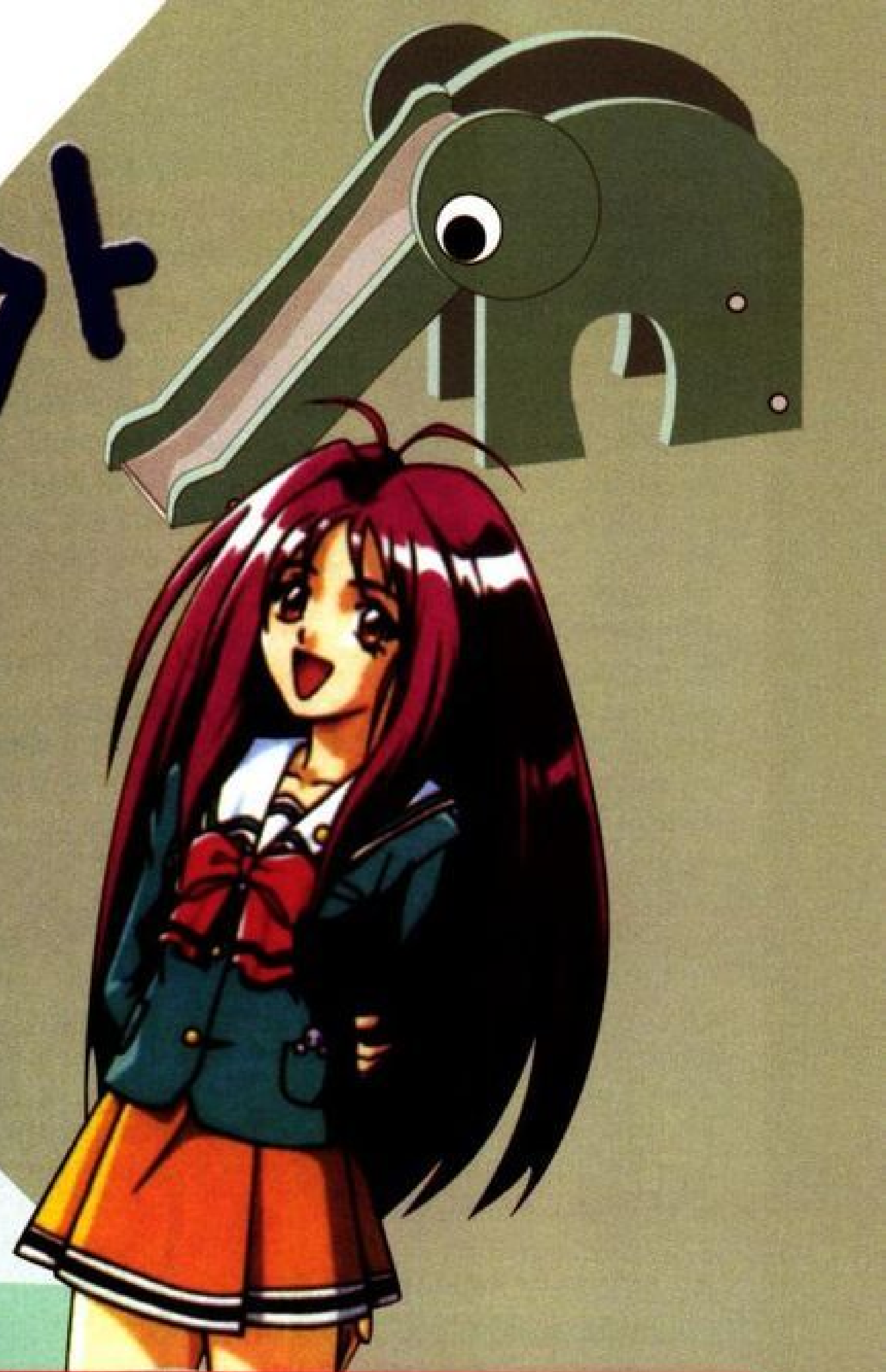


팝픈 뮤직(가칭)

■코나미 ■3월 30일 ■4,300엔

「비트매니아」시리즈와 함께 아케이드에서 인기 있는 음악 게임 「팝픈 뮤직」이 GB로까지 등장한다. 수록곡은 전부 20곡 이상으로 1st, 2nd, 3rd의 인기곡을 모아놨으며 GB의 오리지널 모드도 준비되어 있다고 한다. 단, 사용할 수 있는 버튼은 다섯 개로 제한되어 있기 때문에 아케이드의 감각을 그대로 느끼는 데는 약간 무리가 있을 듯.

학생 놀다가



「두근두근 메모리얼 2」에 나오는 코토부키 「뮤키」입니다. 혹자들은 미유키라고 혼동하고 있지만, 그것은 공략필자인 방진의 잘못일 뿐, 뮤키가 맞습니다. 그 증거로, 제 여자 친구와 뮤키의 헤어스타일은 흡사합니다.
며칠 전에 우연히 느꼈는데 정말이지 비슷하더군요.
(마감 때 애인 보구 싶어서 헉헉대는 뮤키)

안녕하십니까? 뮤키님.
흠~우선 전 매우 불쾌합니다. 우선 「학생 놀다가」이 코너가 한 페이지밖에 되지 않는다는 사실입니다. 「신플스시대」 3페이지, 「새턴인」 3페이지, 「근성이면 감천이다」가 1페이지 반 그리고 문제는 열혈애니넷이다. 원래 2페이지가 정상인 이 코너가 3페이지로 늘어나 있다. 이것은 분명 담당자인 사미의 음모다. 그리고 초창기 열혈애니넷(즉 메이 Lee님이 담당)에는 한 페이지로 모든 걸 끝낸 적도 있다. 그래서 이것은 더욱 문제다. 열혈 애니넷을 두 페이지로 줄이면 되겠지만 인기코너라 그럴 수도 없다. 그래서 내가 생각한 것인데 사연이 적으면 담당자 멘트를 반페이지 정도 적고 독자들의 사연 그대로 파워에 실어버리고 그림, 사진, 도표 등 칸때우기에 필요한 잡동사니들을 모조리 올리는 것도 좋은 방법이다. 그러나 이 방법에도 한계가 있다. 그래서 내가 독자 여러분에게 한마디만 하겠다. 이건 결코 학생 놀다가란 코너를 띄우기 위해 쓴 말이 아니기 때문이다. 그럼 말이 나간다.
음~방학도 끝났다. 그리고 이제 졸업도 했다. 또한 나이도 먹었다. 밀레니엄이나 그래서 새마음 새 뜻으로 이 코너에 사연을 보내자. 이상 할 말 끝.
(참고로 내가 지금 너무 흥분한 나머지 반말을 했음 이해바람) 그리고 학생 놀다가 코너의 무궁한 발전을 위하여…그럼 이만 뮤키님 몸 건강히 특히 감기 조심.

한 때 즐겨보던 슬램덩크라는 만화에 이런 대목이 있었습니다.

「위로를 받으면 슬퍼져」

그렇습니다. 태운선생의 심정을 이해 못하는 바는 아닙니다. 오히려 이해가 너무 잘 되어서 감사할 정도입니다. 하지만…뭐랄까요…내용이 없으니깐 이것 저것 아무거나 갖다 붙여서 때워서라도 두 페이지를 만들라는 건…크흑…그래요. 전 그런 놈이었어요. 엉엉 (훌쩍) 또한 열혈 애니넷 담당자인 사미에게 이 글을 보여줬습니다.

> **뮤키(이하 뮤):** 사미야. 이것 좀 볼래?
> **사미(이하 쌈):** 예.
> *순간 사미의 표정은 굳었고 눈에서는 한 줄기 눈물이 흘러내렸습니다.*
> *그리고는 조용히 얘기하더군요.*
> **쌈:** 알았어요. 페이지 줄일게…(훌쩍)요…
> **뮤:** 이, 이봐…쌈…그렇게까지 하지 않아도…
> **쌈:** 아녜요!! (다다다다 달려가는 소리)

예, 이렇게 됐습니다. 이번 달 열혈 애니넷을 보시면 두 페이지로 되어있는 것을 보실 수 있을겁니다. 한 페이지는 사미의 눈물과 슬픔 때문에 녹아버렸다는 전설이 있습니다. 결국 태운선생은 두 사람의 마음을 까맣게 태워버렸다는 전설 역시 생겼죠. 흙…오늘 밤 사미와 저는 그 아픔 때문에 잠을 잘 수 없습니다(거짓말).

To 뮤키형님께
안녕하세요?
저는 대구에 살고 있는 건장한 청소년입니다. 저는 나이는 어리지만 형님처럼 여자친구가 있으면 좋겠습니다(나이 많으신 분께는 죄송) 이상하게 요즘따라 왜 이런지 모르겠습니다. 사춘기라서 그런가?
아무튼 고민에 빠졌습니다. 제가 사귀고 싶은 여자친구는 초등학교 6학년 때 같은 반이었던 여자아인데, 3학년때부터 같은 반이었는데 얼굴도 예쁘고 성격도 착합니다. 그 애는 저를 어떻게 생각할지 잘 모르겠어요. 동창회가 조금 있으면 열릴텐데 그 때 얘기할지 말아야 될지? 아무튼 형님이 제 고민 좀 해결해 줬으면 좋겠어요.
-- 이하 생략 --

아항…드디어 연애 문제군요. 좋아하는 사람이 있을 때는 무조건 남자답게 앞에 딱 서서 쪼맨한 이쁜아 세상에 너밖에 까지만 하면 일단 팜 맞습니다. 연애라는거, 절대 불타는 마음만 가지고 되는 것이 아니거든요. 연애에는 무엇보다 그 사람과 자신의 관계를 생각하는 적절한 방법의 접근이 중요합니다. 그렇지 없어 내 사랑만은 특별해 불타는 마음만으로 그 사람의 사랑을 얻을 수 있을꺼야 어쩌구 하는 이야기들은 사실 거짓말이거든요. 남녀 관계에서 가장 필요한 것은 한 사람이 다른 사람에게 얼마나 적합한 사람이 될 수 있느냐의 문제라고 생각합니다. 좋아한다는 감정, 사랑한다는 감정을 부정하는 것은 아니지만 연애가 그것만으로 이루어진다고 믿지도 않고 있고, 그런 감정만으로 맺어지는 관계가 그렇게 바람직하다고만 보는 것도 아닙니다. 두 사람 사이에는 닮은 부분이 있어야 합니다. 최소한 한 쪽에서 닮으려는 노력이라도 해야 하는 것이 두 사람의 관계죠.
그런 의미에서, 선우 소년의 경우는 조금 더 탐색전을 가지시길 권합니다. 그 사람과 일단 어느 정도 가까워지지 않는 이상, 무리수를 두고 가까이 가게 될 뿐이거든요. 옛날에 용감한 남자가 미인을 얻는다는 거짓말이 있었죠? 사실 정말 미인을 얻는 것은 용감한 사람이라기 보다 승부수를 잘 두는 남자입니다. 지금 글을 보니 상당히 조급해하는 것 같은 느낌인데, 그렇게 조마조마하고 있어봐야 오히려 마음만 아프고 해결만 안 날 뿐입니다.

학생 놀다가

사연 생략하고 바로 답으로 나갑니다. 이유미 독자(원래는 편지 내용까지 적으려 했지만… 그렇게 된다면 정말 두 사람만 즐기고 마는 코너가 되기 때문에…).
음악을 꽤나 좋아하시는군요. 저도 이번 달에는 제 사랑하는 워시번 다임백 대럴 모델을 들고 사진을 찍으려 했지만, 후배가 기타를 빌려 가는 바람에 무산되었습니다.
하나만 얘기하고 끝내죠. 밴드 멤버를 모집할 때, 보컬은 줘도 안 가지고 기타는 동(銅)이요 베이스는 은(銀)이고 드럼은 금(金)이라고 합니다. 베이스를 연주하면 확실히 여기 저기서 연주하고 배울 수 있는 기회는 많아지지 않을까 하네요. 연주의 종착점은 합주라고 하는 만큼, 합주 기회가 한 번이라도 많아진다는 것 처럼 소중한 경험은 없습니다. 장담하건대, 집에서 백날 스케일 연습하는 것 보다 밴드 친구들이랑 (하다 못해) 「언니네 이발관」의 곡이라도 카피하는 것이 실력을 늘이는 지름길입니다. Billy Sheean이나 Jaco Patrius도 처음부터 명인은 아니었으니 말이죠.
아, 영상실에서 일하시게 된 것 축하드립니다. 언제 신촌으로 놀러 오실 기회 있으면 멋진 영상 한 번 대접하도록 하죠. 그리고 혹시 일하시는 가게에 Valentine의 「I Believe in Music」이라는 곡의 클립이 있다면 꼭 한 번 보시기 바랍니다. 정말 아름다우면서도 박력 넘치는 멋진 클립입니다. 그냥 언제 한 번 놀러 오시죠 ^^ 그리고 이유미 독자에게는 저번 달에 말씀드렸던 CD 한 장을 보내드리도록 하겠습니다. 수록곡들은…보시면 알 만한 곡들에 모를만한 곡들도 있을겁니다 ^^

안녕하세요 뮤키님. 이울 소년이라고 합니다. 음…가면 갈수록 N64의 기사, 공략 비중도가 낮아지는군요. 독자코너인 「학생 놀다가」까지…아~이래서는 안 됩니다. 뭐든지 다 공평해야 되는데…지난 호에서 뮤키님이 괴로워하시는 모습을 보고 굉장히 충격을…괴로워하지 마세요. 언젠가는 돌핀이라는 기계가 뮤키님을 즐겁게 해줄 것입니다. 그때까지만 참고 기다리세요(참는자에게 복이…) 글이 너무 짧지만 다음엔 아주 길게 보내겠습니다. 그때를 기약하며 저 이울소년 여기서 펜 놓겠습니다. 안녕히 계시고 몸 건강하십시오.

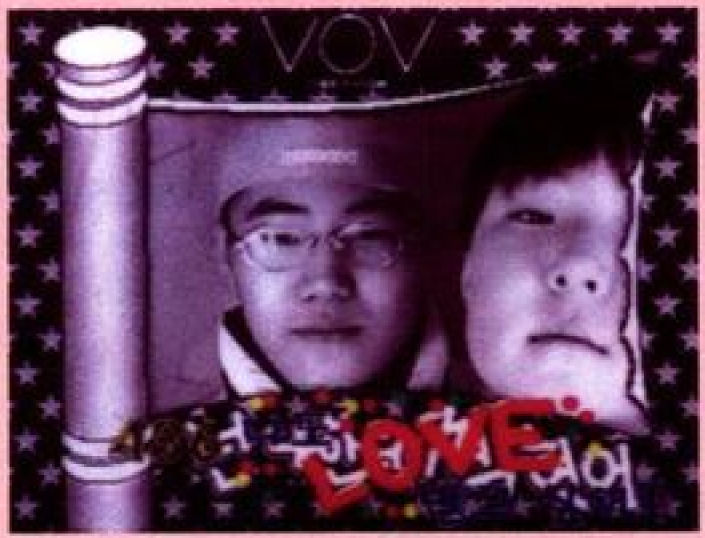
PS 괴롭다고 마약이나 약물은 하지 마십시오 ^^;

이름이 특이한 네 글자이군요. 뭐…좋습니다. 그건 그렇고…세상에는 언제나 돌고 돕니다. 좀 어려운 말로는 浮沈(부침)이 있다고 하는데…뭐, 어쨌든 좋습니다. 단, 계란 부침이나 등등과는 틀립니다.
달도 차면 기운다는 이야기를 하지 않습니까. 어떻게 보면 닌텐도는 지금 적절한 시기에 고충을 겪고 있는 것이라고 생각합니다. 한 번 생각해 보세요. 일본 비디오게임의 역사가 시작된 82년 이래, 닌텐도는 10년 이상 정상의 자리를 지키고 있었습니다. 그것도 완벽한 부동의 정상이었죠. 그 자리를 계속 지키고 있는다면 닌텐도에게는 도대체 무슨 발전이 있겠습니까. 그리고 게이머들에게는 어떤 또 다른 초이스가 있을까요?
패밀리 컴퓨터용으로 「팩맨」, 「제비우스」, 「드루아가의 탑」이 등장했던 80년대 중반, 남코는 업계 최고의 제작사라는 이름에 부족함이 없는 회사였습니다. 하지만 이 이후로는 「남코」라는 제작사의 이름 값에 걸맞는 거대 타이틀이 부족했죠. 적어도 플레이스테이션이 등장하기 전까지는 그랬습니다(물론 남코가 히트작을 내지 못했다는 이야기는 아닙니다. 단지 위의 게임들만큼 혁명적이고 뛰어난 게임을 만들어내지는 못했다는 이야기죠). 남코가 참여한다고 했을 때, 확실히 세가만큼의 미더운 구석이 없었던 것이 당연한 이야기였지만, 남코는 역시 전통과 저력을 가진 회사였습니다. 지금은 플레이스테이션에 없어서는 안될 거대 서드파티로 자리잡지 않았습니까.
닌텐도 역시 마찬가지입니다. 지금까지 닌텐도가 걸어온 길은 너무나 순탄하고 쉬운 길이었고, 언제나 일등의 코스였습니다. 그렇게 계속 걸어갈 때 닌텐도에게 무슨 발전이 있겠습니까. 닌텐도라는 회사, 당장 카트릿지 공장의 가동률 저하를 우려해서 SFC용의 CD-ROM도 발매하지 않았던 회사입니다. 시대의 흐름을 모르는 안일한 자세는 언젠가 한 번 벌을 받도록 되어 있는 것입니다.
지금의 닌텐도는 혁신을 게을리 했던 대가를 받고 있다고 생각하고 있습니다.
하지만 닌텐도가 이대로 무너질까요? 전 아니라고 생각합니다. 닌텐도는 「포켓몬스터」를 만들었고 「마리오」를 만들었던 회사입니다. 재도약을 위해서 잠시 몸을 움크리고 있는 것뿐이라고 생각합니다. 파란 바다를 가르고 뛰어오르는 돌고래(돌핀)처럼, 닌텐도는 반드시 재기하여 다시 한 번 세계의 게임 시장을 그들의 천하로 만들 것이라 믿어 의심치 않습니다.

PS 약물은 이미 하고 있습니다. 삶이 마약이니까요.

to. 뮤키님
안녕하세엽~
우선 늦었지만 새해 복 마니 받으시구여~아~소개. 전 강대성이라는 人입다. 헤~ 반가워여 (악수!).
전요~조아하는 가수가 약간 마는데여…젤루 조아하는 가순 박 · 기 · 영 누나에여. 뮤키님두 아시겠죠~. 기영이누나 노래하는거 한 번 보구는 반해서 CD를 바로 사버렸어여! (이게 첫눈에 반했다는 건가?) 헤~넘 조은거 있져…
글구 전 외국가순 별루구여 울나라 가수가 조아여. S.E.S. 신화, OPPA 등을 아주 조아하죠. 우선 S.E.S에서는 바다 누나가 젤루 조아여. 아 환상적인 목소리…근데 우리 반에 바다 누나 조아하는 애가 나밖에 없어서 「따」당하구 있어여 (바다누나가 얼마나 이쁜데…) 글구 신화에서는 혜성군을 조아하죠. 후후후…변태가 아닙다. 전 손이 이쁜 사람을 조아해서여~시간 있으시면여 OPPA의 거울소녀라는 노래 들어보세여~정말루 노래 조아여! 아~모두 쓸데 없는 말이었군여~
아~제가 말이져 S.E.S가 나온 날 CD를 샀죠. 근데여~근데여~학교에서 누가 슬쩍 T.T 것두 케이슨 놔두고 CD만…착한 놈. 엥~슬프지 않나여~? 웅~지금까지 무슨 말을 쓴건지?
아~글구 플라이 투 더 스카이라는 그룹이 나왔자나여~그 둘도 조은거 있져…둘 다 예쁘게 생겼어여 (헉…) 노래두 엄청나게 조아여! 한 번 들어보시지여~후후…사연 읽어주셔서 캄사~모든 일이 잘 되시길…그럼 20000

예…세상에는 참 많은 음악이 있다는 것을 다시 한 번 느낍니다. 저도 안 들어본 음악 없이 이것저것 다 듣는다고 자부하는 사람이지만, 대성군의 사연 속에서 제가 좋아하는 이름을 찾기는 꽤나 힘들군요.
참고로 제가 가수라고 부르는 기준은, 일단 자기 노래를 부르면서 악기로 그 노래를 반주할 수는 있는 정도가 되어야 하며, 치졸한 곡이라도 자기 곡을 쓸 수 있는 사람이어야 하며, 적어도 음악의 한 장르에서는 매니악할 정도로 좋아하는 음악인이 있어야 한다고 생각합니다. 이 밖에도 여러 가지의 조건이 있지만, 뭐 그렇다고 치구요.
그런 의미에서 제가 위에서 가수라고 부르고 싶은 사람은 바다 한 명 정도군요. 일단 노래는 잘하지 않습니까? 그러면 박기영은 뭐냐구요? 저는 번안곡 수준의 표절 가요를 부르는 가수를 좋아할 수는 없습니다. 제가 아는 사람들 중의 대부분은 노래방에서 박기영의 「시작」을 고르고는 그에 맞춰서 일본 그룹인 The Brilliant Green의 「There Will Be Love There」를 부르더군요. 작곡가가 표절한거지 가수는 무슨 죄가 있느냐구요? 자기 얼굴과 자기 이름을 걸고 노래를 부른다는 사람이라면 적어도 자기 노래에 대해서는 책임을 질 수 있어야 한다고 생각합니다. 학생이 시험시간에 모르는 문제가 나와서 어쩔 수 없이 틀렸다고 하는 말이 변명이 된다고 생각하시나요?
우리는 「바이오 하자드」를 기억합니다. 하지만 아무도 「딥 프리즈」를 기억하지는 않습니다. 모방이 새로운 창조라는 말이 있기는 있죠. 그렇지만 창작자의 고뇌와 아이디어가 들어있지 않은 단순한 모방이란…안 될 말이겠죠.
뭐…맘에 안 드시는 답변이었을지는 모르겠습니다. 하지만 저도 우리 나라 가요에는 그다지 관심이 없거든요. 좋아하는 쪽이라면 차라리 훨씬 옛날 가요 쪽입니다.



▲ 강대성군, 어느 쪽인지 말해주었다면 좋았을 것을…



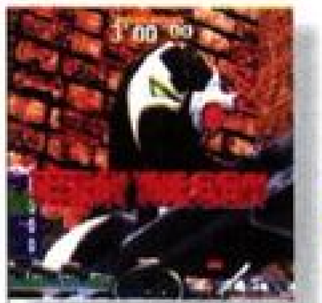
쇼크가 필요한 때



[김규만 객원기자]

없다. 눈을 씻고 찾아봐도 없다. 지금의 게임센터에서 종전과 같은 형식으로 된 아케이드 게임의 신작을 찾아볼 수 없다. 왜 그런 것일까? 아케이드 업계의 중심축이라고 할 수 있는 세가마저도 「삼바 DE 아미고」와 같은 게임만 만들어내고 있는 실정이다. 모든 게임이 음악 게임으로 변하고 말 것인가?

불행중 다행이랄까 최근 신선한 자극이 퍼져나가고 있다. 테크모에서 발매한 「데드 오어 얼라이브 2」가 바로 그것. 물론 음악게임 시장은 그 나름대로의 철옹성을 굳건히 하고 있지만, 그 사이를 비집고 발매된 「데드 오어 얼라이브 2」는 의외로 선전하고 있는 것이다. 아니 선전이라기 보다는 그간의 국내 아케이드 시장이 천편일률적으로 음악게임만을 지향했던 것이 원인이 되어, 다소 평이해 보이는 이 게임이 주목의 대상이 된 것일 수도 있다. 한쪽으로 기울어지는 배는 언젠가 뒤집어 지는 법. 음악소리 드높은 오락실에 또 다른 소리가 들려오길 바란다. 그리고 그것이 다양한 게임을 즐길 수 있는 오락실을 만들 수 있기를 간절히 바란다.



지옥을 알려주마!



스폰 - In The Demon's Hand

제작사	캡콤
장르	액션
발매일	미정

만화에서 영화까지 섭렵한 「스폰」이 이제는 아케이드 게임에까지 발을 들여놓았다. 이미 많은 골수팬들을 확보하고 있는 「스폰」. 4인 동시 대전이 가능한 서바이벌 형식의 무차별 대전 게임. 음악게임으로 물들어가고 있는 지금 이 시점에서 또 손과 머리로 즐기는 게임의 열풍을 만들어 낼 수 있을지. 「스폰」에게 그 임무를 맡겨보도록 하자.

만화나 영화 둘 중 어느 것이라도 접해본 사람이라면 「스폰」이 가지고 있는 흉물스런 세계관을 알 수 있을 것이다. 하지만 게임에서는 그 세계관은 그다지 중요하지 않고, 단지 상대방을 얼마나 멋지고 빨리 제압하느냐가 관건인 게임이 바로「스폰」이다. 이번 달에는 「스폰」의 기본적인 조작 시스템과 게임에서 사용되는 무기들에 대해 살펴보기로 하자.



▲ 그의 인기는 대단하다





기본 조작

여러가지 전투상황이 연출되는 실시간 액션 게임인 「스폰」은 기본 조작 방법이 다른 게임들에 비해 상당히 독특하다고 할 수 있다. 건물의 층수를 활용한 공격, 야외에서 날아드는 공격, 지형을 이용한 공격 등 많은 공격 방식들이 존재한다. 하지만 이 공격법들을 사용하려면 「스폰」만의 독특한 조작 방식에 적응해야 할 것이다. 「스폰」의 조작 방법에 대하여 알아보기로 하자.



▲ 이것이 기본 조작 설정

사용하는 버튼	용도 및 효과
8방향레버	플레이어의 캐릭터를 이동시킬 때 사용
어택(A)	공격 버튼(총이나 검 등을 사용할 때 이 버튼을 이용한다 간단히 말해서 육탄공격이 필요할 때 사용하는 버튼)
점프(B)	점프한다(강, 약 조절에 의해 높이가 결정된다. 일부 캐릭터에 한해서는 2단 점프도 가능하다)
무기 체인지(C)	손에 들고 있는 무기를 바꾸는 버튼. 무기는 최대 3개까지 입수할 수 있으며 이 버튼으로 부착과 해제를 할 수 있다.
뷰 체인지(D)	카메라를 자신이 원하는 방식으로 변화시킨다.

무기 일람

이 게임은 무기의 조달과 각 캐릭터에 맞는 무기들을 골라 입수해야만 진행이 수월해진다. 무기를 사용할 수 있는 캐릭터와 없는 캐릭터들을 확실히 알아두도록 하자.

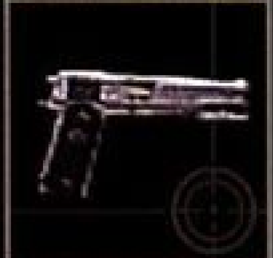
소형총

베레타 M92F



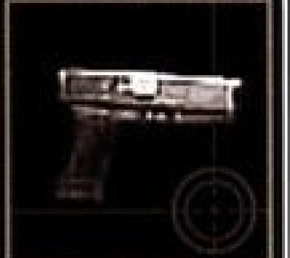
권총으로서 성능이 월등이 뛰어나 사랑 받고 있는 무기. 사용 가능한 캐릭터로는 스폰, 샘, 도이치, 제시카가 있다.

콜드 거버먼트



베레타 다음으로 인기 좋은 무기. 특히 독일군이 애용하는 무기 중 하나다. 사용 가능한 캐릭터는 스폰, 샘, 도이치, 제시카.

글록 17



소형 권총으로 심플한 디자인과 작은 사이즈에서 나오는 높은 화력으로 주목받았던 무기. 사용 가능한 캐릭터는 스폰, 샘, 도이치, 제시카.

중형총

M-60



중화기로 파워 보단 연사력이 높은 연사형 머신건. 사용 가능한 캐릭터는 스폰, 샘, 크라운.

M240B



눈에 띄지 않는 사이즈를 가지고 있는 중화기. 파워는 중간 정도이다. 사용 가능한 캐릭터는 스폰, 샘, 크라운.

대형무기

드래곤 미사일



일명 바주카포. 조준은 쉽지 않지만 스플레시(확산) 데미지가 높다. 사용 가능한 캐릭터는 샘과 크라운.

MINI GUN



최강의 파워와 연사력을 가지고 있는 미니건. 장탄수도 무려 99발이나 된다. 이 게임에서 가장 위력 있는 무기라 할 수 있을 것이다. 하지만 사용할

ARCADE



이젠 게임센타가 피아노 레슨실!?

키보드 매니아

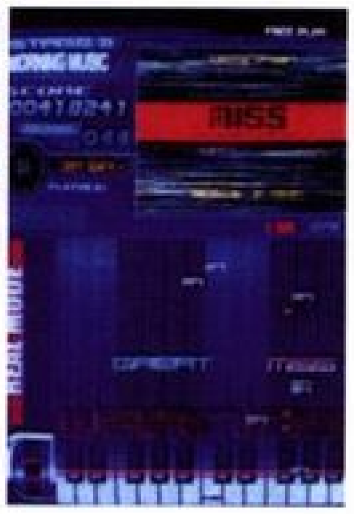


■ 제작사	코나미
■ 장르	음악게임
■ 발매일	발매중

코나미의 「비트매니아」 시리즈에서 파생된 변종 「BEMANI」 시리즈의 신작이 공개되었다. 기타, 드럼으로 부족해서 이제는 손가락을 혹사시키라는 것일까? 기본적인 시스템과 게임진행 방식은 「비트매니아」의 그것과 같지만 모두 합쳐 24개의 건반을 사용해야한다는 사실에 당혹감을 감출 수 없는데, 열심히 노력해서 더블플레이의 경지에 올라보기로 하자!

새로운 컨셉으로 돌아온 「비트매니아」시리즈의 최신작인 「키보드 매니아」. 야마하에서 특별히 제작한 특제 키보드를 전용 콘트롤러를 장착하고 나타난 「키보드 매니아」는 기본적으로 전작「비트매니아」의 시스템을 그대로 사용하고 있다. 과연 24개의 노트를 동시에 처리할 수 있을지 걱정부터 앞서는데, 자자 어서 손가락을 풀도록 하자.





▲ 모드를 선택하는 화면 또한 비슷하다

흑과 백의 조화

키보드(전자 피아노 건반)를 사용해서 게임을 즐겨야 한다. 즉, 플레이어는 검은건반 10개와 흰건반 14개를 모두 컨트롤해야한다. 그리고 이 키보드 컨트롤러에는 「비트매니아」에서 사용된 턴테이블과 비슷한 피치 컨트롤러(음의 높낮이나, 떨림 등을 순간적으로 변화시키는 컨트롤러)도 있어 실제 키보드의 모습을 완벽하게 재현하고 있다.

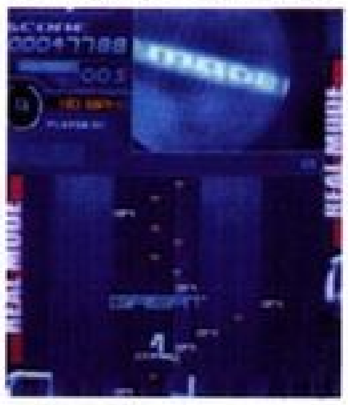


▲ 키보드 모양을 확인해보자

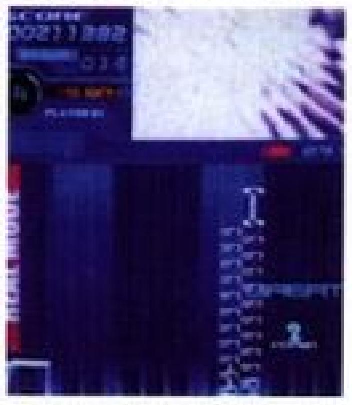
▶ 기계의 모습

「비매니」같은 패턴에 주목!

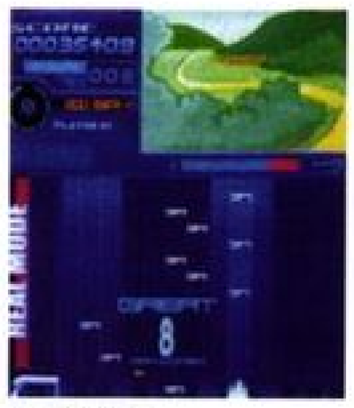
같은 방식의 게임. 이 「키보드 매니아」도 음악을 이용한 패턴의 노트들을 따라가며 음악을 만들어야 한다. 사진들을 자세히 보면 어딘가에서 봤던 패턴들임을 확인할 수 있는데, 비매니 시리즈의 그것보다 난이도가 올라갔음을 확실히 알 수 있다. 그럼 먼저 눈으로나마 확인해보기로 하자.



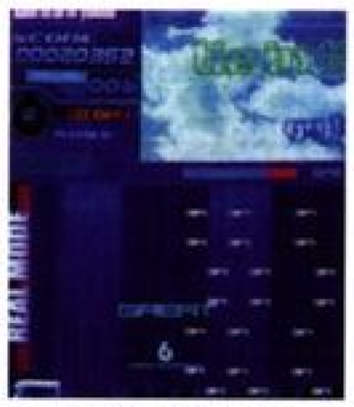
▲ 계단식 배열



▲ 마치 스카의 연타부분처럼 보인다



▲ 교차식 연타



▲ 테크노? 아니 드럼 베이스?

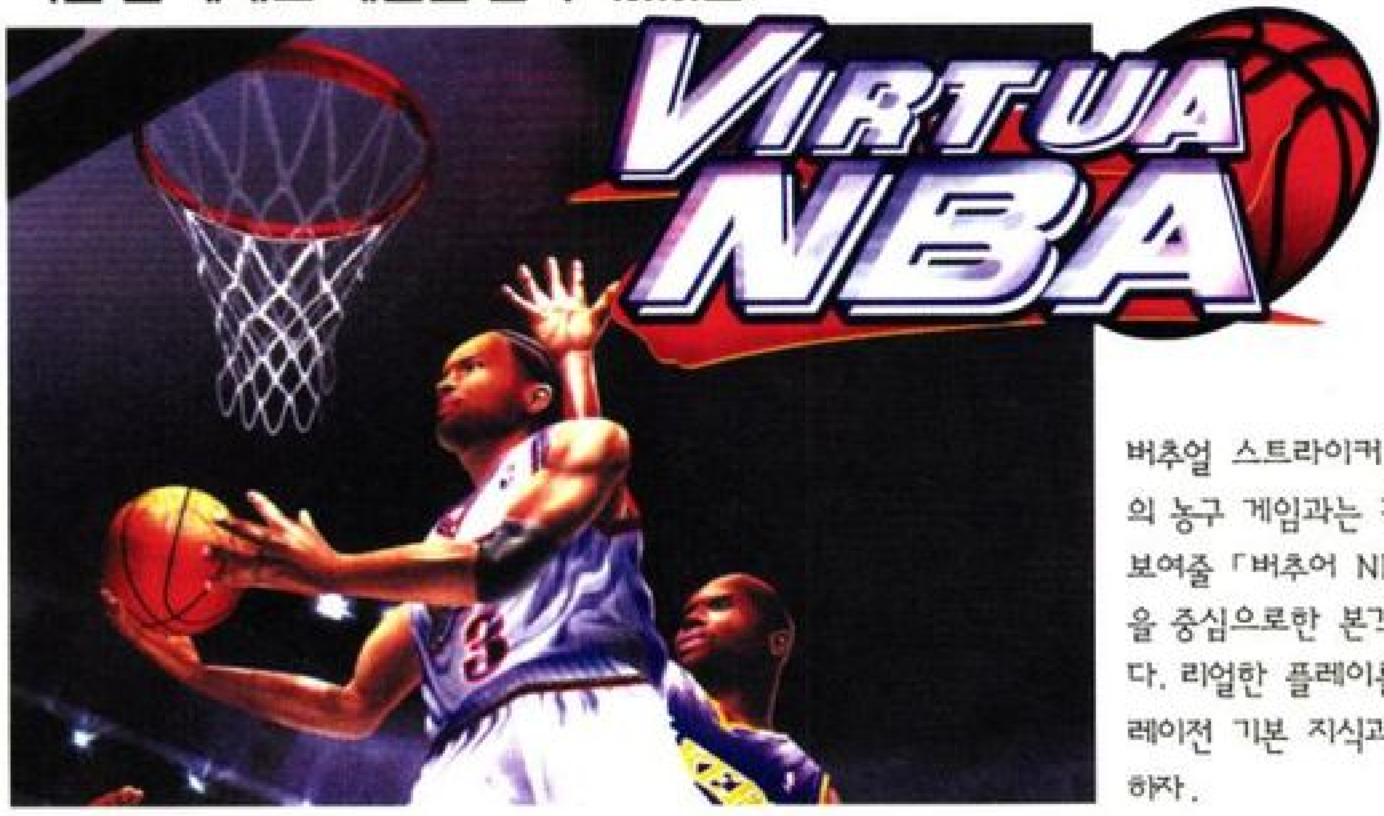
전곡리스트공개

타이틀/아티스트	BPM	난이도
All the love/Lala moore	106	E
BURNIN' /Bunmei. Ryo	173	C
Armajiro/Bunmei. Ryo	183	B
Shakel/Bunmei. Ryo	175	C
Henry Herny/Bunmei. Ryo	203	B
Fairy Tale/Q-Mex	140	B
My Love/Q-Mex&SHELSEA	87	D
Dicky' s Theme/Naya~n Big Band	160	C
Brain child/Logic system	120	E
THE 24TH D/SP ARKER	145	D
Cohfusion/Thomas	131	D
MR. C. C. /N. R. B	200	B
Morning Music/Bubble System	90	B
Mighty Guy/CHIHOMI	156	C
Kimi ni ai ni yukou/Puictures OF Lily	123	D
Pf Concerto No. 2/Prokochsky	180	C
Let' s go back home(for christmas)/Larry Caorin	138	B
Keybord Man/silmon	165	A
CRISIS OF LOVE/T.R.S.R feat MIHO-F	138	B
Shining Dreams/MAGIC Project	155	E
Shiritori/Fantastic factory	187	E



- 제작사 세가
- 장르 스포츠
- 발매일 미정

이젠 좀 제대로 게임을 할 수 있겠군!



버추어 NBA

버추얼 스트라이커를 그대로 계승했기 때문에 종전의 농구 게임과는 판이하게 다른 조작감과 시스템을 보여줄 「버추어 NBA」. 사람 위주의 진행이 아닌 공을 중심으로한 본격적인 스포츠 게임이라고 할 수 있다. 리얼한 플레이를 즐길 수 있는 것은 당연지사. 플레이전 기본 지식과 등장 팀의 선수들을 알아보도록 하자.

전 29팀, 145인의 선수가 등장하는 「버추어 NBA」. NBA에서 높은 실력을 과시하는 선수들과 그들이 기록한 데이터 기반으로 선수를 작성해, 보다 리얼리티를 상승시켜주고 있다. 한마디로 말해 게임자체 퀄리티만 높아진 것뿐만 아닌 게임이 얼마나 현실감있게 제작된 게임인가가 주목받는 시대인 것이다.



▲ 사실적인 운동감, 이 게임은 이것에 중점을 두고 있다

전원이 실명, 얼굴도 원판불변

이 게임에 등장하는 팀에 사용된 데이터는 NBA 99년~2000년 시즌 때의 기록이며, 곧이어 소개될 몇 개의 팀들에 소속되어 있는 선수들은 전부 실명으로 되어있다. 그뿐만 아니고 얼굴까지 실물로 재현되어 있다. 이로서 게임을 즐기는 재미가 배가 될 것이다.



포지션의 활용이 중요!

각 팀마다 포지션은 이미 정해져 있다. 게임을 운용하는 것에 있어서 이 포지션을 얼마나 잘 활용하는 가에 승패가 좌우된다. 각 포지션들의 장, 단점을 미리 파악한 다음 게임을 보다 효율적으로 즐기도록 하자.

센터 Center

대부분 선수들이 장신 선수이고 팀을 지탱해주는 선수. 전형적인 인사이드 플레이를 구사하며 공, 수에 상관없이 블록슛을 담당한다. 인사이드에 있을 경우는 기술력이 상승한다.

포워드 Forward

센터와 같은 인사이드를 장악하는 포지션으로서 미들슛과 골밑슛 그리고 리바운드 등을 담당한다. 포워드는 스몰 포워드와 파워 포워드로 그 특성을 나누기도 한다.

■ 스몰 포워드

가드의 역할과 비슷하게 볼을 배급하는 역할을 겸비하며 센터에게 제공권을 확보해주는 역할로서 오펜스에서 포인트 가드 다음으로 중요한 역할을 담당하고 있는 포지션.

■ 파워 포워드

강한 파워로 인사이드를 장악해 센터에게 좋은 자리를 확보해주는 역할. 특히 리바운드와 골밑 승부에 강하다.

가드 Guard

주로 볼 배급, 경기를 운용하는 게임 메이커라고 할 수 있다. 가드의 경우도 포인트 가드와 슈팅 가드로 나눠어 지는데 그 성격이 확실히 차이가 난다

■ 포인트 가드

직접적으로 게임을 관리하는 관리자. 코트 전체를 보는 안목이 높은 포인트 가드는 다른 포지션의 선수보다 패스력이 높다.

■ 슈팅 가드

슛에 있어 완급조절을 하는 것이 가능한 포지션. 우선 외각에서 날리는 필드골의 성공률이 상당히 높으며 더불어 포인트 가드와 같이 절묘한 패스도 적절히 구사할 수 있는 능력을 가지고 있다.

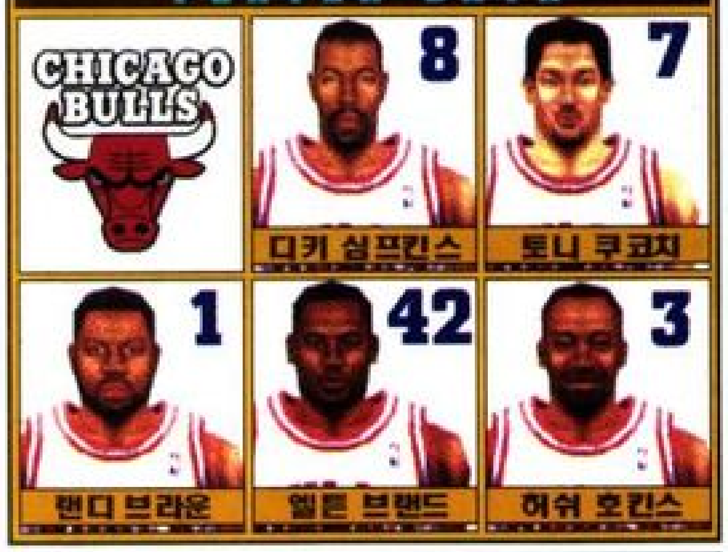
선수목록

게임에 등장하게될 선수들. 그들의 모습이 얼마나 실물과 비슷한지 살짝 확인하기로 하자.

Chicago Bulls 시카고불스

7번의 우승 신화를 가지고 있는 팀이지만 마이클 조던과 스코티 피펜의 부재로 심각한 고충을 겪고 있는 팀

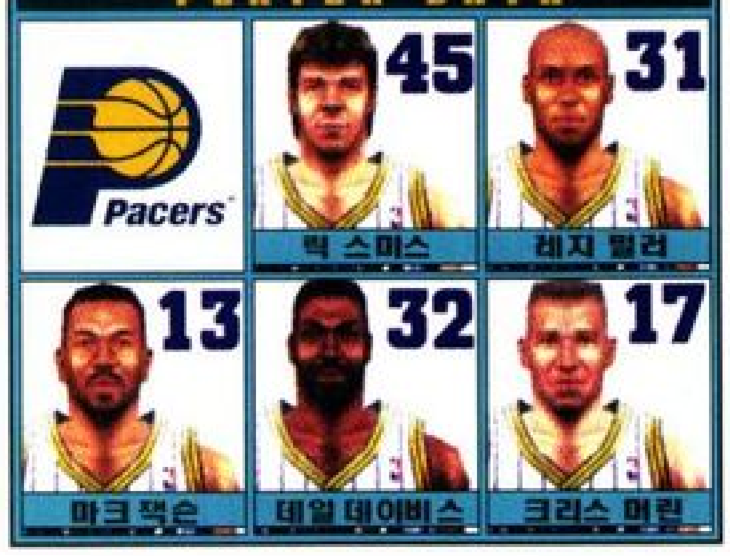
PLAYER DATA



Indiana Pacers 인디아나페이서스

장신선수들이 많은 팀으로 유명한 인디아나는 슈팅 가드인 레지 밀러까지도 고공플레이를 할 수 있을 만큼 장신으로 이루어진 팀이다. 레지 밀러의 내각과 외각을 넘나드는 실력이 돋보이는 팀

PLAYER DATA



ARCADE



■ 제작사	아크 시스템 웍스
■ 장르	격투 액션
■ 발매일	미정

이것이 오리지널 요소들



길티기어 X

PS로 등장 높은 인기를 끌었던 길티기어의 신작인 「길티기어 X」가 그 모습을 들어냈다. 기본 조작은 전작과 동일하지만 새로운 캐릭터들의 출현하였으며, 전작보다 파워업한 격투 시스템이 돋보이는 게임이다. 하지만 폴리곤을 사용한 3D가 아니라는 것이 중요하다. 과연 나오미는 2D 격투 게임을 어디까지 소화할 수 있을지 확인해보기로 하자.

왠지 SNK의 월화의 검사와 비슷한 분위기를 연출하고 있는 「길티기어 X」. 조작체계는 대부분의 2D 격투처럼 8방향 레버와 펀치, 킥, 베기, 큰 베기의 4개의 버튼을 사용한다. 또한 특수한 커맨드를 입력하면 필살기를 사용하는 것도 가능하다. 기본적인 조작체계 즉, 전, 후진 방법과 대시, 점프 방법은 전작과 같은 시스템으로 이루어져 있다. PS에서 사용되었던 L, R 버튼은 과연 아케이드용에서는 어떠한 방식으로 사용될지 귀추가 주목되는 부분이다.



시스템 총정리

게임이 독특한 만큼 여러가지 시스템들이 다양하게 존재하는데, 전작에 비해 많은 부분이 발전하였으며 새롭게 만들어진 시스템들도 준비되어 있다.

■ 텐션게이지 시스템

적이 공격해올 것이라는 것을 예상한 뒤 공격적인 행동을 취하면, 텐션게이지가 상승한다. 전작의 카오스 게이지처럼 텐션게이지의 유무에 따라서 여러가지 기술들의 사용여부가 결정되는데 '데드앵글어택이나', '각성필살기'와 같은 기술을 사용하려면 이 텐션게이지의 수치가 높아야한다. 중요 체크다!!!



▲ 텐션게이지가 100%가 되면 여러 가지 기술들을 사용할 수 있다



◀ 텐션게이지를 잘 활용해 높은 히트도 기록해보도록 하자

■ 데드앵글어택

'데드앵글어택'이라는 기술은 다른 격투액션 게임에서 등장하는 가드캔슬과 같은 기술이다. 보충 설명을 하자면 이 '데드앵글어택'이라는 것은 상대의 공격을 가드한 직후 특정한 커맨드를 입력, 상대에게 큰 데미지를 입힐 수 있는 시스템이다. 텐션게이지 전체 중 약 50%를 사용해서 상대의 허를 찌르는 기술이라고 할 수 있다.



▲ 타이밍을 읽었다면



가차없이 실행에 옮기자 ▶

■ 살계(殺界)의 발동으로 일격필살

살계라는 것은 자신이 가지고 있는 텐션게이지 박스를 소멸(消滅)시키면 일어나는 현상인데, 이것은 「사무라이 스피리츠 천초강림」의 그것과 매우 비슷한 것으로 이것이 발동되는 순간에는 일검에 상대를 제압할 수 있는 강력한 필살기를 발동하는 것이 가능해진다.



▲ 폭발



기술 입력 ▶

■ 각성필살기 사용가능

전작에서 HP가 반이하로 떨어지게 되면 발동이 가능했던 각성필살기. 이번에는 텐션게이지 50%와 동시에 사용하면 통상의 필살기보다 강한 필살기가 발동된다. 또 각성필살기가 발동되는 순간에는 무적시간이 생기며 공격력이 상승하게 되는 등의 장점이 있다.



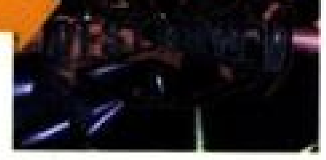
▲ 보는 것만으로도 무엇이 틀린지 가능할 수 있다



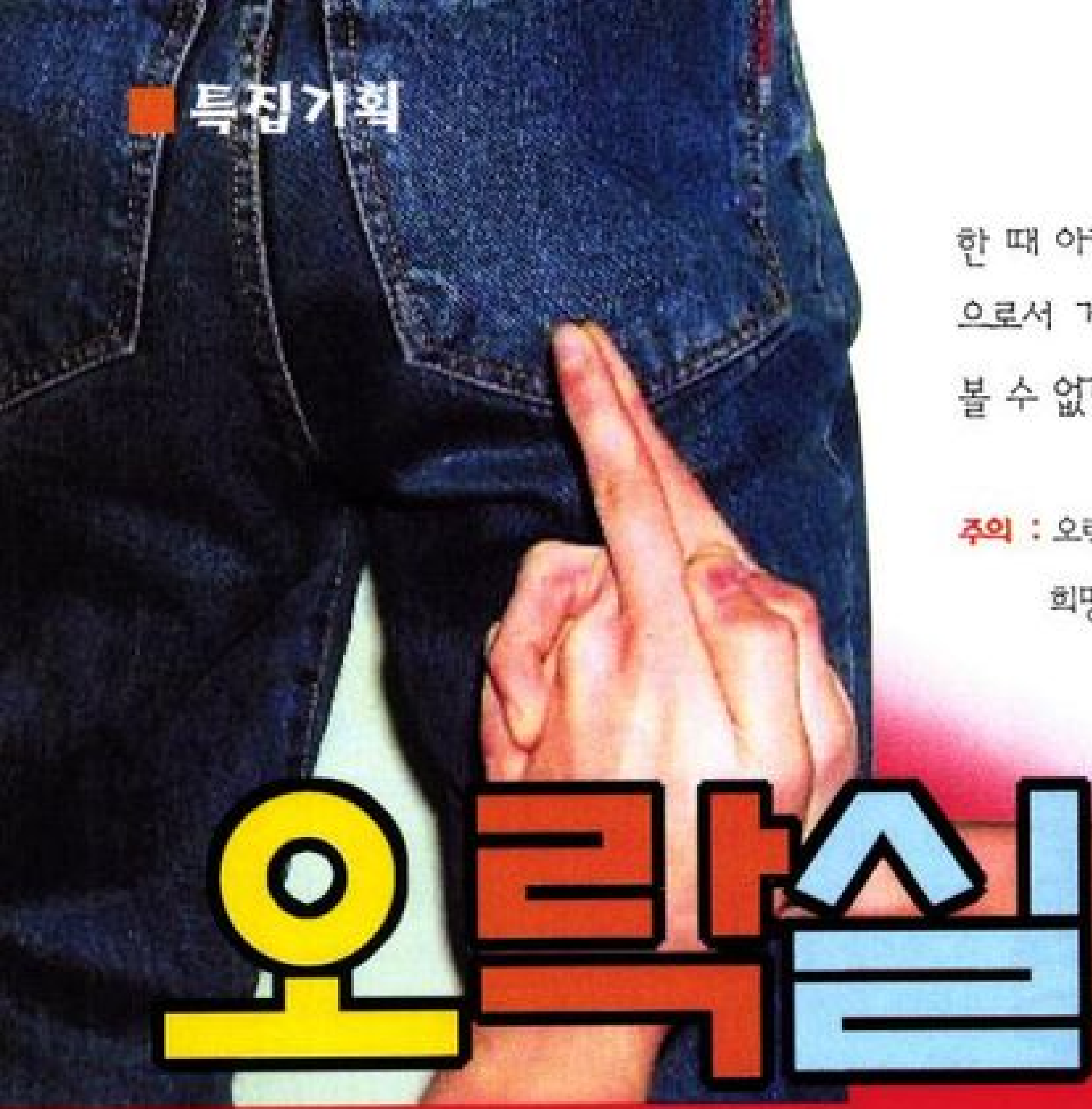
것참 불쌍도 하지…▶



▲ 맞게되면



죽게된다 ▼



한 때 아케이드 시장을 뒤흔들고 하나의 비기로 전래되어 내려온 기술들…. 몰래 쑤시고, 팅김으로서 게임을 즐길 수 있도록 우리 중생들을 도와주웠던 아이템들…. 물론 지금은 그 모습을 볼 수 없게 되었지만 옛 시절 오락실을 떠올리며 감상과 그 스릴에 젖어보는 것은 어떨지?

주의 : 오락실 업주, 오락실 업주와 친분이 있거나 앞으로 오락실 주인이 되기를 희망하는 독자라면 이 글을 절대 읽지 말 것을 밝혀두는 바입니다.

오락실 들쑤시기

플로리다 태생 선비 모 생원은 오늘도 어김없이 '주1)게임세누타(憩任洗淚打)'로 향한다. 몰래 몰래 제작한 각종 들쑤시기용 아이템들을 수술도구 진열하듯 주욱 늘어놓고 주2)무전게임(無錢憩任)에 돌입한다. 전기와 물리, 게다가 테크닉을 통해 탄생시킨 무수한 너구리를 압정과 동화시켜버리는 모 생원…. 너구리의 생명이 엷어져감에 따라 깊은 상심을 느낀 생원은 꺼져가는 생명에 불을 지피기 위해 슬그머니 '연장'으로 손을 뻗는다. 그런데 이게 어쩐 일이란 말인가…. 그의 손에 들어온 것은 연장이 아닌 게임세누타 주인양반의 두툼한 손이었으니…. 사태수습을 할 시간조차 주어지지 않은 채, 한마디 변명도 못하고 많이많이 혼난 모 생원. 게다가 경고문 그대로 머리 마저 박박 깎여버린 생원…. 허탈감과 후회로 눈물지어 보지만, 이미 그는 대머리 총각이었다. 이때 갑자기 삼장법사가 그의 제자들을 이끌고 어디론가 길을 가고 있는 것이 아닌가! 무리의 보스인 듯한 삼장의 머리를 본 생원은 문득 삶의 희망을 느끼며 중얼거렸다. '어어어, 나만 죽으라는 법은 없구먼! 어디든 동지는 있게 마련이지…!'

– 수호전 **'길고도 붉은 양말'** 中 –

주1) 憩 : 쉬다 '게' / 任 : 맡길 or 맡은 일 '임' / 洗 : 씻다 '세' / 淚 : 눈물 '누' / 打 : 치다 '타'
뜻풀이 : 맡은 일을 잠시 쉬며, 또한 눈물로 마음을 정화시키며, '두드리는' 곳을 일컫는다.
주2) 무전게임(無錢憩任) : 돈 없이 게임(憩任)을 즐기는 것을 말한다.

이미 고전이 되어버린 수호전의 외전 '길고도 붉은 양말'의 한 부분이다. 고전에도 기록되어 있듯이 한 때 오락실에는 '피움머신'과 '쑤시기'라는 양대산맥이 존재하였던 것이다. '피움머신'은 '비기 혹은 버그'라는 묘한 이름으로 변형되어 오늘날까지 그 명맥을 유지하고 있지만,

쑤시기의 경우는 과학 기술과 감시 시스템의 발달로 최근 그 모습을 거의 찾아 볼 수 없게 되었다. 오락실 주인과의 치열한 심리공방으로 한때를 풍미했던 '오락실 들쑤시기'를 회상하며… 추억에 흠뻑 젖으며 자판을 두드려본다.

정말로 쑤셨었다네…

나는 테니스 줄을 쓰곤 했지

당시로서는 구하기도 쉬웠으며 사용방법 또한 간단해서 애용품으로 취급받는 아이템 중 하나였다. 줄이라고는 하지만 그는, 즉 '테니스 줄'은 강했다. 그러면서도 부드러웠다. 테니스 줄에서 우리는 '외유내강(外柔內剛)'을 배웠다. 부드럽기 때문에 만일의 사태가 벌어졌을 때주머니에 쑤셔넣거나 오락기계 사이에 숨겨서 범죄사실을 은닉하기에도 안성맞춤이었다.



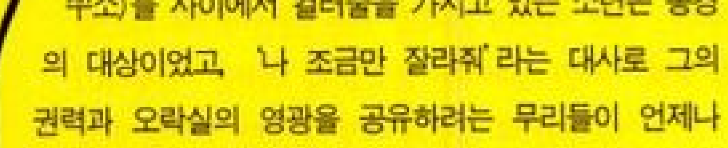
▶ 그것은 부드러우면서도 때때론 강하다

코인 수를 늘리기 위해 행하는 퍼포먼스가 실제로 '쑤시는' 것이었기 때문에, 이 테니스줄을 이용한 쑤시기야말로 쑤시기의 원조이자 정진정명의 쑤시기가 아닐까 싶다.

쑤시는 방법은 지역, 연령별로 다소 차이가 있었다고 전해진다. 끝을 둥글게 묶어서 투입하는 루프(LOOP)식, 그냥 반을 접어서 사용하는 '고수식', 시행방법을 잘 모르는 상태에서 무모하게 덤비던 '한 줄로 마구 후비기' 등등 다채로운 방식이 채용되었다.

이와 같이 시행방법이 가지각색이었고, 그 효능도 숙련도에 따라 천차만별이었던지라 쓸데없는 풍문도 많이 떠돌곤 했다. 그 한 예가 바로 '2색 컬러줄 파동'이다. 2색 컬러줄이란 테니스 줄 한가닥에 두가지의 색깔이 섞인 줄을 말하는데, 쑤시기에 처음 입문하는 초보 쑤시기들 사이에 '기존의 줄보다 뛰어난 효험을 자랑한다'는 입소문이 퍼져 삽시간에 컬러줄 붐을 일으킨 흉물스러운 존재이기도하다. 쑤시기 소년(이하 : 쑤소)들 사이에서 컬러줄을 가지고 있는 소년은 동경의 대상이었고, '나 조금만 잘라줘'라는 대사로 그의 권력과 오락실의 영광을 공유하려는 무리들이 언제나 들끓었다. 그러나 앞에서도 말한 것과 같이 쑤시기의 성공률은 쉴 새 없는 수련과 실험을 통해서만 향상되는 것. 무지와 인간의 약한 마음이 낳은 웃지 못할 일화가 아닐까 싶다. 재질은 섬유강화 플라스틱으로 이뤄져 있다(우리가 공업수업 시간에 배워 익히 알고 있는 열경화성수지라고 한다)

와이퍼를 이용하다



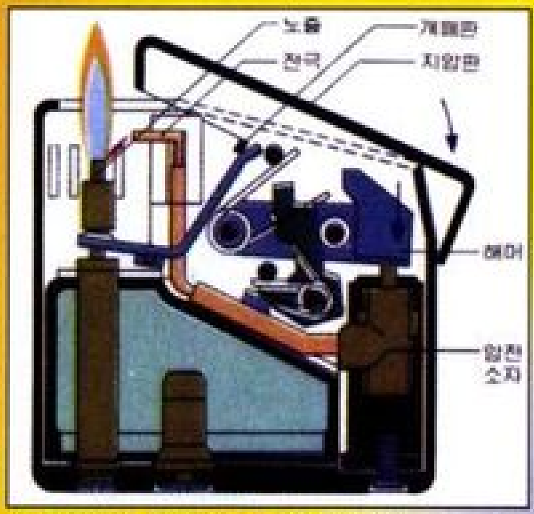
▲ 우천시 빗물을 제거시켜주는 기구로서 시야 확보를 도와주는 장치이다

이것은 아이템은 일명 「쑤시개」와 「만능열쇠」로 통했다. 정확히 말한다면 와이퍼를 이용하는 것이 아니고, 와이퍼 속에 있는 철심을 이용하는 것이다. 이 철심(만능 열쇠 또는 쑤시개)

이 와이퍼 속에만 존재하기 때문에 결국 와이퍼를 희생시킬 수밖에 없었다. 이 철심은 이것은 1990년대 이전 차량에서만 구할 수 있는 아이템으로 1990년대 이후에 나온 차량에서는 아쉽게도 그 모습을 찾아볼 수 없다. 하지만 쑤시기 세상에 좌절이란 없는 법. 하늘은 쑤시기 소년들을 버리지 않았던 것이다. 바야흐로 20세기도 말(末)로 접어든 1990년대. 이때부터 생산되기 시작한 자동차에는 철심(1990년대 이후의 그것)보다 더 좋다고 소문난 철심이 등장해 쑤시기 소년들에게는 더 없는 기쁨과 회열을, 업주들에게는 죽을 맛을 보게 했던 일도 있었다. 좀 얘기를 확장해보기로 하자. 만능열쇠가 테니스 줄 이후로 최고의 인기를 누리던 이 시기에 오락실을 경영하는 업주들도 가슴아팠지만 자신의 차에 달려있던 와이퍼가 고장나는 슬픔을 맛봐야했던 운전자들의 고충도 상당했던 것으로 기억된다. 급기야 운전자들이 대책을 마련하기도 했다. 앞 유리 넘어 넌지시 보이는 운전대 위로 "와이퍼를 건드리다 적발시 최고 150배의 벌금을 청구하겠음!"이라는 문구도 쓰여 있어 한때 쑤시기 소년들을 혼란스럽게 했던 일도 있었다. 하지만 쑤소들이 하지 말라고 하지 않을 것인가? 그것은 어림반푼어치도 없는 얘기였다.

전기를 이용하는 인간 호모 일렉트로니쿠스

전자라이터



▲ 복잡하지만 우리에게는 기쁨을 주는 원리

시대는 변했다. 더 이상 우리의 쑤소들이 어렵게 눈치를 보면서 각종 테크닉들을 구사할 필요가 없어진 것이다. 이것은 후세에 따닥이로 유래된 물건으로 전기라이터(전자라이터 또는 터보라이터)라는 현대적인 이름이 물씬 풍기는 물건이다. 물론 위의 용도로 사용되는 것들은 가스가 전부 사용된 빈 것만 된다(이런 얘기를 하는 이유는 당시 신제품을 사용하는 많은 쑤소들이 가스를 채운 채 사용해 손을 익히거나 어느새 피어올라오는 연기에 게임세누타의 주인에게 걸리는 일이 허다했기 때문이다). 이 전기 라이터는 가히 혁신적이었다. 하지만 단점은 없잖아 있었다. 접촉되는 부분이 정확하지 않으면 배팅이 잘 되지 않는 다는 것.

이것 때문에 많은 쑤소들이 마음졸이던 일도 있다. 이 전자라이터라는 것은 착화(着火)에너지원으로 티탄산·지르콘산·납 등의 분말을 작은 원기둥 모양으로 만들어 약 1000℃의 고온에서 소성(燒成)하여 분극처리한 압소전자(주 : 수정등의 결정에 변형력을 가하면 그 힘에 비례하는 전하가 생기고 전기장속에 두면 변형이 생기는데 이것을 응하는 소자)를 사용하여 이 압전체의 양전극에서 흘러나온 도선에 방전간극을 만들어 여기에 각종 변형을 가하여 발생되는 높은 전압을 방전시켜 가스에 착화시킨다.


▲ 비싼 오븐레이지도 수기(手記) 희생됐다

이런 것을 당시 쑤소들이 알리 만무하니 이만 제자리로 돌아와서, 당시에 전자라이터는 구입하기에 비쌌던 물건이었던 물건. 그 여린 마음으로 아버지나 어른들이 사용하시던 물건들을 몰래 가져오는 나쁜 쑤소들이 등장하기도 했다. 결과는 고통일뿐…


▲ 외형은 역시 멋진 것으로

따닥이 시리즈

가정에서 사용되는 가스레인지나 휴대용 가스레인지의 점화용 압소전자로 원리는 전자라이타와 다를 바 없다. 하지만 파워만큼은 전자라이터의 그것과 비교할 수도 없다. 가스레인지용 따닥이의 위력은 쑤소들조차 놀랄 만큼 대단했다. 자칫하면 오락실의 그 비싼 기판에 쇼트를 일으켜 완전히 파괴할 수 있을 정도의 위력을 가졌다.

따닥이의 종류 중에는 황당하게도 100원짜리 동전을 이용해 장난감을 뽑는 뽑기(캡슐)의 상품도 있었다. 이것을 얻기 위해 무수한 동전이 뽑기 기계로 사라진 것이다. 전자의 그것보다는 파워가 약하지만 그래도 아쉬운데로 쓸만 했던 아이템. 하지만 오락실 업주들의 배후세력이 작용했는지 어느 순간부터 그 상품의 파워와 실속이 떨어지다가 결국 수가 줄어들기 시작하여 종적을 감추게 됐다.

그리고 효도까지

이 방법은 단순노가다의 극치 이지만 효과는 확실하다. 그렇지만 장시간과 돈을 약간 투자해야한다. 하지만 그것을 이뤄내는 시간은 의미 있는 시간이라고 말 할 수 있을 것이다.

10원 동전에 테이프 말기


▲ 이것이 테이프

오늘도 우리의 쑤소들은 은행에 찾아간다. 그리고는 자신의 전재산, 그래야 몇 백원 되지 않는 모든 돈을 털어 10원짜리로 교환을 한다. 그리고 집에 있는 깜장 테이프를 이용해 그야말로 하나의 예술품을 만들어낸다. 이 방법은 10원짜리 동전을 이용하는 것으로 100원만 있으면 10배의 장사를 할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 하지만 좀 단점이 있는데, 테이프가 정확하고도 정교하게 말려있지 않으면 성공확률이 0%가 되어버린다는 것. 주인의 눈치를 보는 일은 조금 줄어들지 모르지만 테이프를 마는 것은 피곤한 일이 아닐 수 없다.


▲ 10개면 무시 못한다

검정테잎으로 말고 약 10개나 되는 10원짜리 동전을 겹쳐 놓은 상태에서 정확히 일곱바퀴 반이라는 양의 테입을 마는 것이다.

이제 남은 작업은 수술도구를 사용해 정교하게 토막을 내는 것. 여기가 중요하다. 초보 쑤소들은 여기서 낭패를 보기 쉽상. 하지만 이미 손가락의 피를 여러 번 본 경험이 있는 고수 쑤소들은 당황하지 않으며 90%라는 달성도를 보여주기도 했다. 다음 사진으로부터 얼마나 정교하고 고달픈 작업인지 눈으로나마 확인해보도록 하자. 여담인데, 이 테이프 말기 비기는 당시 코흘리게의 돈을 뜯어먹던 동전 넣고 상품뽑는 기계에도 가능했었는데, 무슨 인연인지 앞에 언급했던 따닥이를 상품으로 받는 일도 있었다.


▲ 완성된 동전과 실패한 동전. 100원짜리아 비교해보자

배팅의 극치 – 100원 동전 올궈먹기

이것은 법에 저촉되는 방법이다. 한마디로 걸리면 끝장. 이 방법은 우선 100원짜리 동전에 가운데 실이 들어갈 만한 구멍을 뚫고 나서 실을 매달아 동전 투입구를 출입시키는 것이다. 구멍을 뚫는 방법까지는 밝힐 수 없다. 하지만 두꺼운 교과서(어린 쑤소들 사이에서 최고로 추앙받는 두꺼운 교과서는 역시 바른 생활, 그렇다고 필자가 바른 생활이라는 교과서에 개인적으로 원한 같은 것을 가지고 있는 건 절대로 아니다)와 100원짜리 동전, 그리고 마지막으로 커터가 필요하다는 것만 밝히는 바이다. 그저 법에 저촉된다는 점을 새삼 강조하고싶다. 그리고 방법은 알면 다치고 경험자에 얽힌 이야기도 해줄 수 없다. 좀 얘기가 삼천포로 빠졌는데 다시 본론으로 돌아가서, 이 배팅의 극치라는 비급은 위험 부담이 상당히 큰 방법이지만 본전치기의 재미까지 맛볼 수 있는 기술이다.

마치며

어느덧 오락실에서 이런 쑤소들의 모습을 찾아볼 수 없게 되었지만, 기억을 더듬어 보면 꽤 재미있었던 경험들이 아닌가 한다. 오락실 업주들이 이런 행위에 대한 대책을 강구했기 때문일까? 꼭 그렇다고 생각하지는 않는다(물론 대머리가 될까봐 못하는 쑤소들도 많았지만…). 게임을 즐기는 것에 있어서 돈을 넣고 정당하게 플레이하는 것만큼 멋진 것은 없다고 생각했던 것일지도 모른다. 한때는 유행과도 같았지만, 당연한 일인지 지금은 더 이상 이런 모습들을 볼 수 없게 되었다는 것이 한편으론 아쉽(?)기도 하지만 되려 잘된 일이 아닌가하는 생각이 들기도 한다. 한 시대를 풍미했던 쑤시기 세대들에게 나름대로 경의를 표하는 바이며(물론 이 글을 쓰고 있는 필자도 예외는 아니였다), 좋은 추억거리를 제공해준 것에 대해 감사하며 이번 기획을 마치고자 한다.

근성이면 감천이다



드럼과 기타의 만남. 이것은 정말 대단한 것입니다.
아직까지 국내에 별로 알리지 않았다는 것이 아쉬울 따름이지만 정말 재미있고,
참신합니다. 신선하지 않습니까?
오락실이 이제는 락바가 되었군요. 하지만 나쁘다는 것은 아닙니다.
온몸이 땀에 젖을 때까지 플레이해도 재미가 가시질 않습니다. 어떻게 해야할까요?
이러는 순간에도 지갑에 돈들은 어느새 동전으로 바뀌어져 있군요.

안녕하세요 '멋진 삿갓' 떠돌이님. 두 번째 사연이네요. 와~ 한달은 얼마나 기다려 왔던가…, 잘 지내셨죠? 제가 정말 하고 싶었던 일을 하게 되었습니다. 음악 감상실 VJ인데, 말 그대로 신청들어온 음악을 영상으로 틀어주는 일이죠. 주로 ROCK/METAL 부류를 …아 정말 행복합니다. 하루 2시간 일하는지라 보수는 적지만, 정말 원해서 하는 일인데 아무럼 어떻습니까? 아직은 청소도 하고 이것저것 배우는 단계지만 기분은 좋습니다. 마치 들뜬 마음으로 아케이드 오락실 문을 밀어 열 때와 같은 기분. 헤헤, 그러고 보니 아케이드 출입 안한지가 꽤 되었군요. 혼자서 외로이 「더 하우스 오브 더 데드」를 했던 옛 기억이 떠오르는데 전 역시 못해요…(긁적긁적). 이제부터는 RPG 게임도 공략을 해볼 생각입니다. 물론 동생이 메모리카드 사용을 허용한다면 말이죠. 차라리 빨리 돈을 모아서 PS2를 사는 것이 좋을 것 같지만 얼마나 걸릴지는… 여하튼 빨리 메모리카드를 구해서 RPG 공략을 해볼 생각입니다. 그럼 이만 줄이기로 하지요~



아! 유미양이시군요. 음… 이번달에는 자신의 전공을 살려 그림도 보내 주셨군요. 정말 감사드립니다. 그런데 결국 그렇게 결정하셨군요. 하지만 이미 내리신 결정이라면 굳이 제가 뭐라고 언급을 안해도 되겠죠? 그리고 제 고3 생활이라… 이것은 떠돌아다니느라 기억이 잘 나지 않는군요. 간단하게 말씀드리면 상당히 의미있게 보냈던 것 같습니다. 그래도 역시 가장 기억에 남는 것은 '친구들'이겠죠. 좀 화제를 바꿔서 아! 아르바이트 자리를 구하셨다구요? 거참 축하드립니다. 게다가 좋아하시는 일이라니 금상첨화군요. 음악, 저도 좋아합니다. 물론 유키형님 만큼은 아니지만 나름대로 좋아하는 락과 메탈을 즐겨 듣곤 하지요. 한가지 비밀인데, 마감기간에 음악을 들으며 원고를 쓰면 훨씬 작업 능률이 상승한답니다. 주로 듣는 음악은 메탈리카나 판테라가 있고요. 요즘에는 T-SQUARE의 노래에 심취해 있답니다. 얘기가 약간 삼천포로 흘렀군요. RPG게임을 시작하려 하시는군요. 그렇다면 우선 플스용 RPG로는 테일즈 시리즈를 적극 추천해드립니다. 스토리도 좋고 난이도도 적당하고, 그리고 메모리카드 값은 별로 비싸지 않으니 빠른 시일내에 하나 장만하시길 빌면서 이만 줄이기로 하지요. 계속해서 좋은 그림 부탁드리지요.

안녕 떠돌이님
게임을 좋아하는 군바리라오. DOA2가 나왔다는 소식을 듣고 이렇게 펜을 드는 것이오. 과연 테크도. #@$기술의 극치는 어디까지일지… 지난달 잡지를 보니 밤을 지새 공략을 했다고 나왔던데, 정말 군인이전에 한사람의 게이머로서 또 남자로서 부럽기 그지없군요. 최근에는 꿈에 카스미가 나올정도로 심각함. 아. 그나저나 DDR과 펌프의 인기는 대단하군요. 이곳 군대에서도 고참들이 휴가를 다녀오면 DDR과 펌피럽 얘기는 꼭 꺼냅니다. 물론 그들은 게임에 문외한이죠. 하루 빨리 군대를 제대하고 다시 한사람의 게이머로 돌아가기를 간절히 바라면서 이만 줄이도록 하겠소.

그…그는 전직 필자. 어느새 한사람의 나라를 지키는 군인이 되어 이렇게 편지를 보내는군요. 안녕하십니까 아케이드 담당자 떠돌이라고 합니다. 군대 안에서도 게임 생각에 잠까지 설치신다니 정말 존경스럽습니다. 하지만 DOA2는 제가 담당하고 있지요. 제대후에 DC로라도 실컷 해보시기 바랍니다. 그렇습니다. 저번달과 그리고 이번달 모두 DOA2와 함께 불살라 공략을 도왔죠. 그나저나 군대에서도 음악게임은 인기군요. 군인들이 DDR과 펌피럽 얘기를 하면서 스텝을 밟는다. 좀 죄송하지만 상당히 웃길 것 같네요. 훗 그러면 앞으로도 계속해서 게임에 대한 애정을 키우시면서 남자의 로망을 외쳐주시기 바랍니다! 그럼 이만.

떠돌이님 안나세요
DOA2가 나왔네요. 흔들리는 가슴을 볼 수 있다는 흥분이 가시질 않는군요. 예전에 SS가 있었을 때 DOA를 즐겨 했었는데 DOA2가 나와 무지 기쁩니다. 특히 3월호 92페이지에 나온 만화는 정말 × 100 재미있습니다. 무슨 재주로 이런 장면들만 찍으셨나요? 대단합니다. 다음호에서도 재미있는 만화 부탁드립니다. 그럼 안녕히…

DOA2, 정말 대단한 게임이라고 생각합니다. 아직까지는 비주류. 하지만 이미 정식 수입도 되어있고 아케이드 명인 사이에서도 좋은 평가를 듣고 있으니 앞으로 좋은 결과를 기다려보기로 합시다. 저도 DOA는 많이 했었죠. 뭔가 색다른 격투시스템과 홀드이라는 시스템으로 매료시켰던 게임이었으니까요. 이 게임하러 오락실에 달려갔을 때가 얼마전 같은데 벌써 DOA2가 나왔네요. 테크모의 실력이 나오미에서 꽃핀 것이 아닌가 합니다. 그나저나 오늘도 공략을 위해 밤을 지새야하는군요.

떠돌이님 안녕하세요!
K.T.K 김태근입니다. 최근 몸이 안 좋아 DDR은 꿈도 못 꾸고 있습니다. 사실 저에게는 갤러리들을 매료시킬만한 능력이 되지 않습니다. 불쌍하기도 하죠. 전 최근 철권에 빠져 있습니다. 어느날 집에서 철권을 했는데 레이 우롱 이 따식이 횡이동을 안하더군요. 전 열받아서 패드가 뽀개지도록 눌러봤지만 이 자식은 앉기만 하고 저에게 그 멋진 용형을 보여주지 않더군요. 전 할 수 없이 친구에게 자문을 구했습니다. 그친구가 말하길"무식한 놈 철권 2에선 안 되는거야. 철권 3부터 되지". 훗 제가 실수를 했지요. 남들 3할 때 2를 해야되는 제 심정을 누가 알까요? 그래도 전 노는게 좋아서 레이가 좋답니다. 그럼 떠돌이님의 무사 귀환을 바라며…
PS. FC를 가진 저에게 한 가지 조언좀 해주세요. FC가 소외받는 사회.

PUMP IT UP 제 1회 그랜드 페스티벌



국내 아케이드 게임 대회사상 최대의 규모로 열렸던 이번 펌프 잇 업(PUMP IT UP(이하 펌피럽)) 대회. 전국 각지의 펌프를 사랑하는 게이머들이 한자리에 모여 자신의 실력을 자랑했다. 그 열기의 현장으로 가보기로 하자.

취재 : 김규만 객원기자

■일시 : 2000년 1월 29일 (토) 10시

■장소 : 서울 장충체육관

지난 1월 22일과 29일, 양일간 제 1회 PUMP IT UP GRAND FESTIVAL 대회가 펼쳐졌다. 전국 63개 지역예선에서 뽑힌 약 1만 여명의 선수들이 22일 토요일에 예선전을 치러 서울 155명, 지방 258명 총 413명으로 그 인원으로 추려졌다. 총 상금 1500만원이 걸린 본선 대회의 열기가 얼마나 뜨거웠는지 그 현장을 살펴보자.

본선 진출자들의 진행방식은 각 조별 지정곡으로 점수 평가와 각 조별 자유곡으로 퍼포먼스 평가로 형평성 있게 이루어졌다. 점수도 중요하지만 퍼포먼스의 수준에도 높은 비중을 두어 단순히 고득점만으로 우승자가 나오지 않도록 예방하였다.







행사장을 가득 채운 관객들

시상

총 상금이 1500만원이나 걸려있어 16 강진출자까지 수상의 기회가 제공되었다.

- **1등**........1명/상금 500만원 펌프관련 행사 등에 모델활동 기회제공
- **2등**........1명/상금 300만원
- **4강**........2명/상금 100만원
- **8강**........4명/상금 50만원
- **16강**.......8명/상금 30만원

대회 일정

시간	행사
10:10	본선시작(지정곡)
11:20	본선심사(자유곡)
12:50	점심시간
13:25	댄싱팀공연
13:30	단체전(이벤트)
15:00	댄싱팀공연
15:05	단체전결과발표, 16강결과발표
15:10	16강전 OPENING - 인기가수축하공연
15:30	16강전 시작
16:00	인기가수축하공연
16:10	16강전 결과발표 및 8강전 시작
16:30	인기가수축하공연
16:50	8강전 결과발표 및 4강전 시작
17:10	인기가수축하공연
17:20	4강전 결과발표 및 결승전 시작
17:30	인기가수축하공연
17:40	시상식

심사위원 소개

까다로운 심사기준을 가지고 있었던 이번 대회에, 주최측은 공정한 심사를 위해 각 분야별로 지명도가 높은 인사들로 심사위원단을 구성하였다. 심사위원들을 간단하게 소개하기로 한다.



심사 위원석

◆◆◆ 퍼포먼스 심사 ◆◆◆

레딕스 김현웅 단장
클릭스 문종철 단장
제작자협회 백경남
대홍기획 김태훈님
연합방송 김인원님
스포츠조선 구본희님
언더미로 이창훈님

◆◆ 코디, 헤어, 메이크 업 심사 ◆◆

새리브라이드 여여름
박신영 메이크업 스튜디오 박신영 원장
KBS 코디 안수영
99미스코리아 이예원

예선전

당일 모였던 전국 413명의 선수들은 총 38개 조로 나뉘어 치열한 대회를 벌였다. 진행방식은 앞에서도 말했듯이 점수와 퍼포먼스를 기준으로 하고 코디, 헤어 그리고 메이크업까지 심사기준에 포함되었다. 예선전에 참여한 선수들은 첫 번째 예선에선 각 조에 미리 정해져 있던 곡들로 시합을 진행한 다음, 두 번째에서는 자유곡을 선택해서 참여할 수 있도록 배려해주는 등 경기 운영면에서 뛰어난 점을 많이 찾아볼 수 있었다. 또한 참여한 선수들 대부분의 실력들이 쟁쟁했기 때문에 경기의 진행만으로도 충분한 볼거리가 되었고, 참여자중 간간히 여성 선수들도 눈에 띄어 이목을 끌었다.



참가자들이 모두 모여있다



튀려고 열심히 노력하는 모습



커플 플레이어들도 눈에 띄었다



참가자 중에는 꽤 많은 초등학생들이 눈에 띄었다

PS2. 경매 수익금은 파와에 0.1%를 기증해야 합니까?

철권 시리즈를 잘 이해하지 못하셨군요. 철권2때 축이동(횡신)이 가능한 캐릭터는 카즈야, 데빌 카즈야, 그리고 마지막으로 엔젤이 있습니다. 물론 그외에 캐릭터는 불가능하지요. 그리고 모든 캐릭터가 횡신을 하기 시작한 것은 철권3 때부터입니다. 그나저나 젊어서부터 누워있는 것을 좋아하면 나이 먹어서 고생합니다. 그러니 너무 눕는 것을 좋아하지 마시길.

PS. FC를 가지고 계시다면 명작 게임들을 전부 해보실 수 있겠군요. 부럽습니다. 일단 파판 시리즈와 드래곤 퀘스트 시리즈를 구해서 전부 해보십시오. 특히 드래곤 퀘스트 4는 적극 추천입니다. 그리고 더 즐기실만한 게임은 드래곤볼 시리즈가 아닌가 하는데요. 개인적으로는 드래곤볼 Z2, Z3를 각각 추천합니다. 자세한 것은 지난달 도굴 소프트를 확인해주시고요.

PS2. 경매 수익금은 고스란히 독자분께서 가져가십니다. 걱정하실 필요는 없습니다. 멋진 물건이 있다면 언제든지 환영입니다. 물론 너무 흔한 것이라면 안되죠.

손태운

저번 달 사연은… 죄송합니다. 제가 너무 아프고 바쁜 나머지 보내지 못했습니다. 많은 이해 바랍니다. 벌써 2000년이군요. 파워와 더불어 살아온 날도 벌써 1년. 이곳저곳 떠돌다가 결국 파워에 정착하게 되었습니다. 그때에 비하면 저의 게임 실력은 많이 늘어났습니다. 참고로 저는 대전격투등의 주류보다는 어드벤처와 RPG를 더 잘합니다. 지금 바이오3를 하면 2시간 정도면 세이브 없이 클리어 가능합니다. 그리고 타임크라이시스 2도 실력이 부쩍 상승 원코인 노미스는 아니어도 원코인으로 단숨에 끝판을 깰 수 있습니다. 그리고 요즘에는 더 하우스 오브 더 데드 2에 도전합니다. 원코인 클리어가 목표인데, 어려워 보이더군요. 또 DDR도 연습중입니다. 오락실에서 할 수 있을 정도의 실력이 아니라 별수 없이 집에서 장판으로 연습중입니다. 그건 그렇고 떠돌이님께서는 레이싱 오락을 좋아한다고 들었는데 어떤 걸 좋아하시는 지 간략하게 BEST 5로 들려주시면 감사하겠습니다. 그럼 이만 몸 건강히. 특히 감기 조심

파워에 정착하신지 1년이 되셨군요. 일단 축하드리는 바이고, 바이오3를 하면 2시간에 클리어하신다고요? 상당하신 실력임이 틀림없지만 제가 아는 기록중에는 허브를 하나도 사용하지 않는 것은 기본, 타일런트를 만났을 때에 샷건류의 강력한 무기를 사용하지 않고 권총 한자루로 상대한다고 합니다. 물론 플레이 시간은 조금 길어집니다만 3시간 정도면 클리어 가능하다고 하는군요. 세상에는 멋쟁이들이 많습니다. 어서 더 수련하십시오. 타임크라이시스 2의 실력이 부쩍 느셨군요. 저는 요즘 피곤해서인지 원코인 노미스로는 클리어를 못한답니다. 원래 게임은 꾸준히 해야하거든요. 최근에는 스트라이커 1999에 빠져있습니다. 후후 적들이 날리는 탄두와 미사일 사이를 빠져나가는 쾌감이란. 아직 실력은 좀 떨어져서 1-7까지만 노미스로 가지만 1-8에서 전부 죽어버립니다. 너무 어렵죠. 제가 실력이 딸려서일지도…; 아! 그리고 HOD2를 즐기신다구요? 열심히 하십시오. 타크2 만큼이나 재미있는 건 슈팅입니다. 아직 원코인은 아니지만 그래도 재밌게 하고 있습니다. 태운군은 주의하셔야 됩니다. HOD2가 타크보다 어렵거든요. 그럼 마지막으로 떠돌'S 레이싱 게임 BEST 5를 보시면서 이번 프로그램을 마치도록 하겠습니다.

1위 데이토나 USA 시리즈

2위 그렌트리스모 시리즈

3위 인디500

4위 스커드 레이스

5위 릿지 레이스 레볼루션

파워 진품 명품

많은 분들께서 경매에 참여를 해주셔서인지 저번달에 제시했던 상품들 중 FC팩을 제외하고 모든 상품이 훌륭한 가격으로 낙찰되었습니다. 하지만 아쉽게도 독자들의 참여가 적어서 이번달에도 저희 편집부에서 보관하고 있던 초 레어 아이템을 올리도록 하겠습니다. 많은 참여 부탁드립니다.

참여방법

참여 방법은 지난번과 마찬가지입니다. 자신이 구입하고자하는 상품의 이름과 경매가를 제시해 주시고, 정확한 주소와 연락가능한 곳을 알려주시기 바랍니다. 그리고 자신이 경매에 내놓고 싶은 명품이 있다면 자세한 설명과 상태를 확인할 수 있는 사진을 동봉해 보내주시기 바랍니다.

지난달의 명품

지난달에 경매에 붙혀졌던 상품인 드래곤퀘스트 5 드라마시디와 비트매니아 2nd MIX는 상당히 고가에 낙찰이 되었습니다.

드래곤퀘스트 5 드라마 시디

서울시 강남구 - 임호진

비트매니아 2nd MIX

경기도 동두천시 - 김창진

당첨되신 것을 진심으로 축하드리고 필히 확인전화를 해주신다음 방문해주시기 바랍니다.

이번달의 진품명품

독자들께서 보내주신 명품이 없는 관계로 이번달에도 저희 편집부에서 경매품을 올려놓습니다. 역시 국내에서 보기힘든 레어품이라고 할 수 있지요. 서두릅시다.

70년대 로봇 애니메이션 GET P-X 드라마 MIX CD



GET P-X의 드라마 시디입니다. 물론 국내에서는 구할 수 없는 특급 레어 아이템이죠.

비트매니아 Original CD



비트매니아 오리지널 시디로서 비트매니아 2nd MIX 어펜드 디스크에 수록되어있던 곡들이 들어있는 시디입니다.

단체전

이벤트에 가까웠던 단체전에서는 그다지 멋진 광경을 볼 수 없어서 아쉬웠지만 많은 사람들이 자신만의 퍼포먼스로 커플플레이를 하는 모습을 엿볼 수 있었다. 단체전에서 우승한 팀에게는 MP3 플레이어가 상품으로 제공되었다.


이들은 복장까지 완벽하게…


다정한 커플



본선 16강전

본선 16강전에 진출한 선수들은 예선때는 감춰두었던 자신의 기술들을 자랑하며 뛰어난 기량을 보였다. 본선부터 조금 변경된 점이라면 채점의 기준에서 게임 스코어보다도 퍼포먼스의 비중이 높아졌다는 것. 그리고 곡의 선택이 자유로워졌다는 것을 들 수 있다.


16강 진출자


멋진 모습으로 어필을 하는 선수들…





본선 8강전

최종 결승에 조금 더 다가선 8강전에는 16강전에서 주목을 받았던 최재근, 정남수, 정정우, 김태우, 곽상호, 김동주, 서동우, 이동인의 8명이 진출하였다.

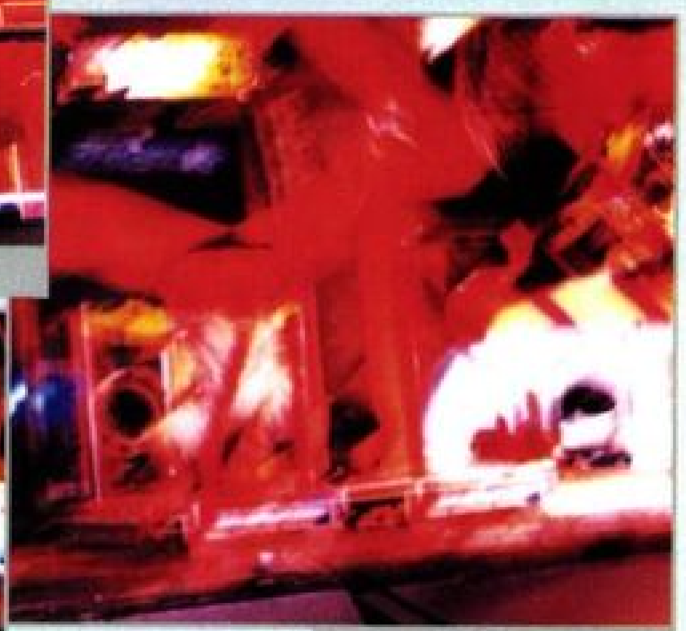

뛰다 못해 오버도 하긴 했지만…


앗! 무당이 웬?






과감히 체조선수의 복장


뛰어난 기량을 과시하는 선수

본선 4강전 그리고 결승

4강 진출자들. 최재근, 곽상호, 서동우, 이동인. 이들은 자신이 만들어낸 또 다른 퍼포먼스를 선보이면서 더욱 뜨거운 분위기를 연출했다. 하지만 우승자로도 족함이 없었던 최재근 선수가 실수로 그만 GAME OVER 되어 아쉬움을 남겼다.


우승을 기뻐하는 서동우 선수


상금 500만원이…

4강에서 다시 최종 결승에 오를 두 명의 선수가 뽑혔다. 부산 출신의 서동우 선수와 같은 부산 출신인 이동인 선수. 기량차이가 많이 나지는 않았지만 근소한 차이로 서동우 선수가 제 1회 PUMP IT UP GRAND FESTIVAL의 우승자가 되었다. 대회에서 우승한 서동우 씨는 "그다지 크게 기대하지 않았는데 우승을 해서 정말 기쁘다"고 밝혔으며, 아쉽게 2위로 머문 이동인 씨는 "많이 연습하지도 못하고 나왔는데 준우승까지 한 것은 운이 좋아서인 것 같다"라고 짤막한 메시지를 남겼다.

마치며…

확실히 국내 시점으로 볼 때 대규모의 행사임이 틀림없었고 공중파로 소개되기까지 하는 등, 아케이드 게임의 홍보와 국내 아케이드 게임 활성화에 많은 영향을 줄 것으로 보여진다. 하지만 처음 열린 행사인 만큼 행사의 진행시간이 2~3간 정도로 지연되었던 일이나 매끄럽지 못했던 경기 운영 등에 있어서 빈약했던 부분들이 많았던 것은 부정할 수 없다. 하지만 국내의 비디오 및 아케이드 게임 관련 행사의 방향성을 제시해준 아주 좋은 본보기였다는 점에서는 높게 평가하고 싶다.

프리티♥사미의

애니메이션 최신 정보

코믹파티 카탈로그 통신판매

리프에서 4월 23일 개최하는 '동인지즉매회(同人誌即賣會)' 코믹파티의 카탈로그가 발매될 예정이다. 현재 리프의 홈페이지에서는 1개에 1,400엔 2개에 2,500… 등의 가격으로 카탈로그의 예약을 받고 있으며 3월 28일 발송예정이라고 한다. 또한 이번 카탈로그의 표지는 코믹파티의 원화가 중 한명인 인기 동인 미츠미 미사토씨가 그린다고 한다.



▲ 코믹파티에 가서 이런 캐릭터를 만날 수 있을 거라는 생각은 일찌감치 버리는 것이 좋다

카드캡터 사쿠라 완결

98년 4월 7일 첫 방송을 시작한 이래 지금까지 대대적으로 인기를 끌며 방송 중인 「카드캡터 사쿠라」가 3월 21일 70화를 끝으로 종결된다. 현재 국내에서도 카드캡터 체리란 이름으로 방송중인 카드캡터 사쿠라는 열혈 액션 소녀물에서 학원물까지 커버하는 장르와 전연령을 대상으로 한 내용으로 인기를 모았으며, 극장판은 1999년 극장용 애니메이션 흥행 수입 9위를 기록하기도 하였다. 종결된다고는 해도 금년 여름에 극장판 2편이 공개될 예정이며, OVA의 제작 등도 기대할 수 있다.



▶ 1기의 오프닝곡인 Catch You Catch Me 중…

극장판 아아! 여신님



▲ 누구는 인간말종…, 누구는 베르단디님이라 부르면 좋아하는 그런 작품

극장판 「아아! 여신님」이 2000년 가을 공개예정이다. 후지시마 코스케 원작의 아아! 여신님은 코믹스로는 아직도 연재가 계속되고 있으며, OVA는 전 5편으로 발매되어 대호평을 받았던 작품. 현재는 TV판 아아! 여신님 작다는 것은 편리해가 발매되고 있으며, 극장판으로는 이번이 처음. 베르단디, 울드, 스쿨드 세여신과 케이지카 함께 살며 벌어지는 해프닝과 잔잔한 러브 스토리가 어우러진, 「아아! 여신님」. 극장판이니 만큼 고수준의 퀄리티와 오리지널 스토리를 기대할 수 있게 되었다.

카드캡터 사쿠라 관련 소식

2월 24일에는 카드캡터 사쿠라 11권이 발매된다. 11권의 크로우카드형 책갈피의 주인공은 크로우 리드로, 강담사에서 발매되고, 원작 카드캡터 사쿠라의 두 번째 일러스트집이 발매예정이다. 이번 일러스트집에는 사쿠라카드편 일러스트와 CLAMP에서 새롭게 그린 일러스트도 포함되어 있다고 한다. 그리고 마지막으로 카드캡터 사쿠라 OST 4탄이 발매될 예정이다. 재킷 일러스트는 작화감독인 타카하시 쿠미코가 그렸으며, 사카모토 마아야가 부른 오프닝곡 플래티나를 비롯한 4곡의 보컬곡과 BGM이 수록될 예정이라고 한다. 계속되는 사쿠라 열풍…. 이제 슬슬 종반부를 향해 가는데…, 애니메이션이 종결되도 캐릭터 상품은 계속 나오겠지…?



▲ 이것이 OST의 재킷

사쿠라 대전 TV 애니메이션화

게임에서 라디오, 출연 성우들의 뮤지컬, OVA 등 다방향 매체에서 인기를 얻고 있는 사쿠라 대전이 2000년 봄 TV 애니메이션화가 결정되었다. 원작 히로이 오지, 캐릭터 원안 후지시마 코스케, 시리즈 감수 아카호리 사토루 등 게임의 호화 스텝진이 그대로 애니메이션으로 계승되는 사쿠라 대전. 카드캡터 사쿠라에 대한 도전장인가? 게다가 엔딩 테마인 꿈을 꾸어요(夢みていよう) 사쿠라 대전 하나구미 멤버 6인의 성우가 불렀으며 그 중 메인 보컬은 사쿠라의 성우인 요코야마 치사가 열창하였다



▲ 아… 결국은 TV판까지 제작되는 사쿠라, 그런데 「사쿠라 대전 3」는 잘 만들고 있는 건가..?

「러브히나」가 애니메이션으로

주간 소년 매거진에서 인기리에 연재되고 있는 아카마츠 켄 원작의 「러브히나」가 애니메이션으로 제작된다. 러브히나는 운동도, 공부도, 용모도 별 볼일 없는 평범한 주인공 우라시마 케타로가 재수생활을 하다 어쩌다 여자전용 여관 히나타장의 관리인이 되며 벌이는 이야기는 그린 것으로 아카마츠 켄이라는 이름은 낯설지 몰라도 그의 작품인 AI이 멈추지 않아(국내명 I LOVE 서티)는 모르는 사람보다 아는 사람이 많을 것이다. 또한 1월 30일에 개최된 러브히나의 이미지 앨범(애니메이션이 아닌 코믹스의 이미지 앨범…) 발매를 기념한 러브히나 오프회에는 2,600명의 팬이 몰리기도 하였다. 일본에서는 이 정도로 폭발적인 인기를 얻고 있는 러브히나. 일단 애니메이션화 된다니 기뻐할 사람이 대한민국 어딘가에는 반드시 있을 것이다.



▶ 이름은 낯설어도 이 그림체는 낯설지 않을 것이다

프리크리 발매일 결정

가이낙스의 신작 OVA 프리크리의 비디오와 DVD의 발매일이 결정되었다. 1편은 4월 26일 2편은 6월 21일, 3편은 8월 23일에 발매될 예정이며, 일본에서도 현재 추세가 LD에서 DVD에서 넘어가는 시기인지… LD의 발매는 예정이 잡혀있지 않다(CD는 이미 물건너 갔다). 현재 많은 애니메이션 팬들의 관심을 모으고 있는 프리크리, 가이낙스의 저력을 다시 한번 확인할 수 있을 것이다.



나가사키 치나미 아키하바라에서 사인회

피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2의 히로인 히노모리 아즈사의 성우인 나가사키 치나미가 「피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2DX 」히로인 콜렉션1「히노모리 아즈사」의 발매를 기념하여, 일본 아키하바라 멧세산오 본점에서 사인회를 개최하였다. 이날은 상당히 추운 날씨임에도 불구하고 300명정도의 행열이 생길 정도로 인기를 모았으며, 그 성원에 보답하고자 나가사키 치나미도 코트를 벗고 「피아 캐럿」 메이드 타입의 제복을 입고 3시간동안 팬들과의 인사를 나눴으며, 사인회는 대 성황리에 종료되었다.



▲ 성우 사진을 실을 때마다 고민하는 거지만…, 이 사진을 보고 그 캐릭터까지 싫어지는 분이 없었으면 한다

탄게 사쿠라 라이브 개최

카드캡터 사쿠라의 사쿠라를 비롯하여 최근 주가 급상승중인 탄게 사쿠라가 3월 15일부터 26일까지 동경, 나고야, 오사카에서 2000년 라이브를 개최한다. 정식명칭은 탄게 사쿠라 밀레니엄 콘서트 투어 '미래에서 온 에어멜' 로 결정되었다. 현재 11th 싱글인 「미래에서 온 에어멜」이 발매중이며 3월 16일에는 베스트 앨범 「사쿠라」를 발매하는 탄게 사쿠라. 역시 봄은 사쿠라의 계절인가보군….



▲ 2월 4일 발매된 탄게 사쿠라의 11th 싱글 「미래에서 온 에어멜」의 자켓 사진

ANIMATION New Guide
애니메이션 신작 가이드

퍼스트 키스 스토리
키스부터 시작되는 이야기


▲ 주인공은 무사히 대학생이 되고, 수험생인 카나와의 관계가 무려 1편에 걸쳐 그려질 예정


▲ 수험생이 되어버린 카나, 그리고 그의 옆에 있는 저 놈은…

OVA 퍼스트 키스 스토리가 2000년 2월 14일 발매된다. 퍼스트 키스 스토리는 PC-FX 최후이자 최고의 연애 시뮬레이션 게임으로 플레이스테이션으로도 이식되어 인기를 모았던 작품. 이번에 발매되는 OVA는 단편으로 완결되며 게임의 2년 후를 배경으로 고등학교 3학년이 된 히로인 '오리쿠라 카나'와 대학교 2학년인 주인공과의 관계를 중심으로 각 캐릭터들의 이야기가 그려지게 된다.


▲ 가장 뒤에 있는 캐릭터가 히로인 오리쿠라 카나와 동생 마나미의 어머니인 오리쿠라 아요이, 그리고 불량스럽게도 주황색으로 머리를 염색한 것이 카나의 친구인 나나세 아야카

피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2DX
ORDER.1 가벼운 사랑의 후르츠 칵테일


◀「피아 캐럿」이라면 빠질 수 없는 것이 여름!? 게임도 애니메이션도, 모두 여름을 배경으로 이야기가 전개된다

12월 18일 발매된 F&C 공인 애니메이션「피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2DX」. 전 6편으로발매될 예정으로 이번에 1편이 발매되었다. 게다가 지금까지와는 다르게 핑크 파인애플이 아닌 Pia DX(디럭스) 제작위원회에서 발매되며, 오리지널 캐릭터를 비롯하여 DX라는 이름에 걸 맞는 작품성을 보여주고 있다. 또한 1월 21일에는 싱글「피아 캐럿에 잘오셨습니다 2DX」 히로인 컬렉션 vol. 1 히노모리 아즈사가 발매되어, 절찬 판매중이기도 하다.


▲ 게임에서는 이런 캐릭터였는데…

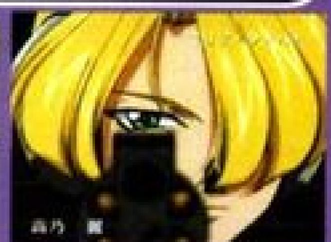

▲ 캐릭터들도 조금 바뀐 것 같군

사쿠라 대전
굉화현란

사쿠라 대전 -앵화현란-에 이어 두 번째 OVA「사쿠라 대전 -굉화현란-」 1편이 지난 12월 16일 발매되었다. 전 6편으로 구성된 굉화현란은 두 번째 OVA답게「사쿠라 대전 2」의 신 캐릭터인 오리히메와 레니도 등장한다. 문제는 전작인 앵화현란의 경우 호평과 혹평이 엇갈리는 가운데 결국 사쿠라 팬들만 즐겁게 볼 수 있는 작품이 되어버렸는데…. 굉화현란은 어떨지…?


친숙한 캐릭터들이 등장한다







카드캡터 사쿠라 제 60화
사쿠라와 소중한 친구

TV판 애니메이션 오리지널 캐릭터로 19화부터 43화까지만 등장했던 리 메이린이 홍콩에서 돌아왔다. 샤오란의 전화를 받고 다음날 바로 일본으로 날아온 메이린. 그녀는 샤오란이 사쿠라를 좋아한다는 사실을 알고 깨끗이 샤오란을 포기한다. 그렇게 바로 홍콩으로 돌아가 버린 메이린은 얼마 후 샤오란, 토모요, 사쿠라에게 각각 편지를 보낸다. 메이린의 마음이 담긴 편지의 내용을 보며 눈물을 흘린 사람도 꽤 있다고 하는데…. 하지만 여전히 사쿠라와는 별 진전이 없는 샤오란. 고백은 언제하지?







카드캡터 사쿠라 제 60화는 일본에서 12월 14일에 방송되었다



■ 제작사 매드 하우스

■ 장르 코믹액션

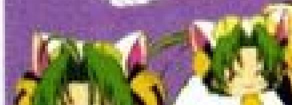
뇨 뇨 뇨

디지캐럿의 가장 큰 특징은 바로 「뇨」다! 뇨는 디지코가 말끝에 습관적으로 붙이는 것으로 그 임팩트가 너무나 강해 자신도 모르는 사이에 말끝에 뇨가 붙어버리고는 한다뇨~라는 식으로….



▲ 사진으로는 모르겠지만 실제로 말끝에 뇨를 붙이고 있다… 믿어주기 바란다







디지캐럿

겉보기에는 귀엽고 평범한 캐릭터… 이지만 그 실체는 결코 평범하지 않다. 장래 대여우(大女優)를 노리고 있으며, 현재는 게이머즈에서 일하고 있다. 흔히 디지코라고 부르며, 눈에서 빔을 쏘는(눈알 광선?) 특기를 가지고 있지만, 어째서 눈에서 그런 것이 발사되는 지는 아직까지 밝혀지지 않았다. 말끝에 뇨를 붙이는 습관을 가지고 있다



푸치캐럿

보통은 말이 없는 조용한 성격이지만 가끔 내뱉는 한마디가 치명타를 주는 캐릭터. 성격 자체는 디지코와 비슷하며 일단은 눈에서 빔을 쏘는 능력을 가지고 있으나 아직은 연습중이라 성공한 적은 없다. 흔히 푸치코라고 부르며 언제나 디지코와 함께 행동한다. 어째서 디지코와 함께 있는지에 대해서는 함정에 빠진 푸치코를 디지코가 구해주었다는 설이 가장 유력…하다고 한다



우사다 히카루

디지코와 함께 게이머즈에서 일하고 있는 디지코의 자칭 라이벌. 프라이드가 높고 근시(콘택트 렌즈 사용), 가난(빈티를 안내고 있을 뿐)등의 특징을 가지고 있으나 아쉽게도 눈에서 광선을 발사하는 등의 특기는 가지고 있지 않다. 언제나 자신을 라비안 로즈라 소개하며, 우사다라고 불리는 것을 싫어한다. 머리의 주사위가 특징인 캐릭터



▲ 여기까지는 평범하게 시작되지만…



▲ 이런 캐릭터가 등장할 때부터 조금씩 의심해 보기 시작한다



▲ 이 사진만 언 듯 봐서는 학원물 또는 순정 미소녀물이라 착각하기 쉽지만



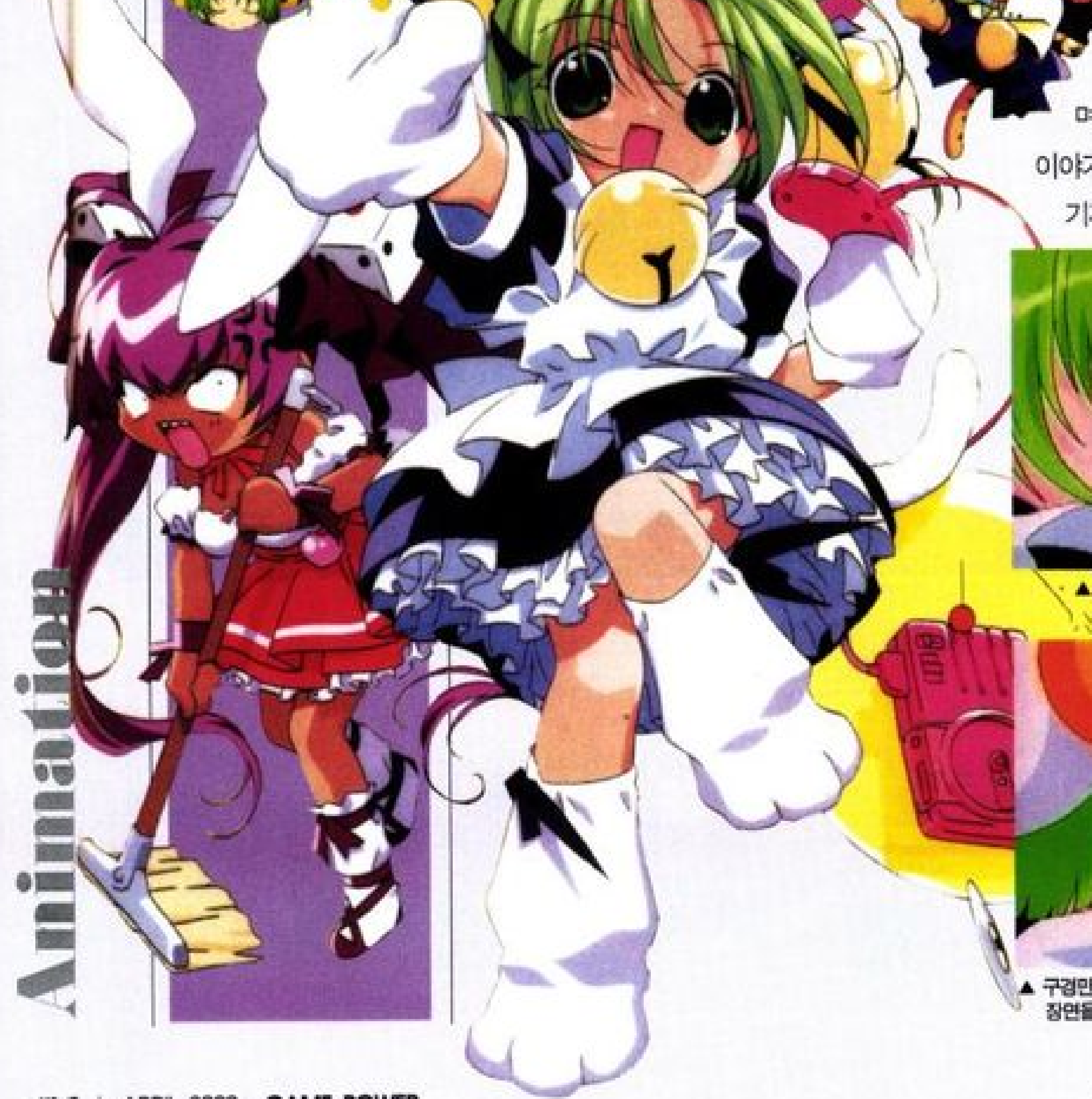
▲ 그 실체는 이랬다!!!

게이머즈를 무대로 펼쳐지는 사랑과 우정의 이야기?

디지캐럿

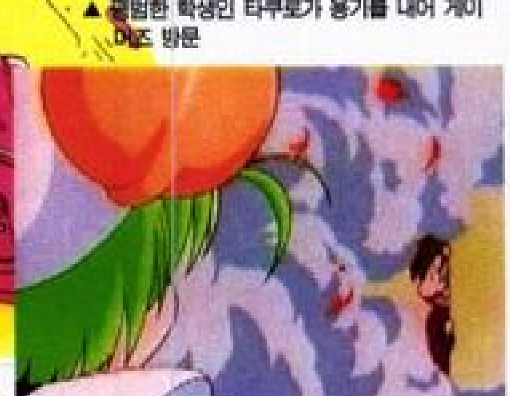
짧은 러닝 타임이지만 강한 임팩트로, 한번 본 사람은 머리 속에 '뇨'가 완전히 정착되어 버리는 애니메이션 디지캐럿. 겉보기에는 평범하고 귀여운 캐릭터가 나오는 청순 가련 열혈 액션 순정물이지만 그 실체는 말로 형용할 수 없을 정도로 무시무시하다. 얼마 전 아키를 비롯한 코믹월드까지 장악해 버린 디지캐럿. 이 모든 것은 한마디로 표현된다. "보시면 압니다"

일류 배우가 되기 위해 아키하바라에 도착한 디지코. 하지만 막상 도착하고 보니 거주할 곳이 없어 고뇌하게 된다. 그러던 중 우연히 한 일행(?)을 만나 게이머즈에서 일을 도와주는 대가로 그 곳의 빈방을 사용하기로 한다. 여기까지만 봤을 때 디지캐럿은 게이머즈에서 일하며, 일어나는 사건을 그린 평범한 이야기일 것이라 생각했다. 적어도 여기까지는…





▲ 평범한 학생인 타쿠로가 용기를 내어 게이머즈 방문



▲ 구경만 하고 나가는 손님들에게 눈알광선을 쏘는 장면을 보고…

3화에서 발췌…



▲ 절망해버린다



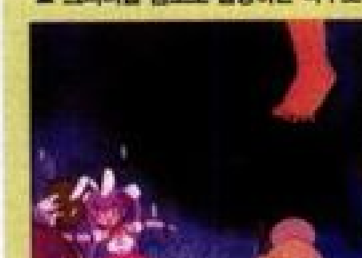
▲ "뭘 도와드릴까요… "



▲ 크리티컬 콤보로 절망하는 타쿠로



▲ 다행히 그나마 정상적인 우사다를 만나 안도하지만



▲ 우사다의 안내를 받아 간 곳은?



▲ 역시 그냥 돌아가려는 타쿠로에게 그냥 구경만 하고 가는 거냐고 친절하게 물어보는 디지코



▲ 가격은???



▲ "역시 그냥 돌아가는게 좋겠어"



▲ "아! 이건 서비스로 줄게!? 주문도 하지 않았는데 계속 들어와서 말이야…"



▲ "분명 저주가 걸려 있을 거야…"



◀ 타쿠로 14세 평범한 중학생 그의 절망은 계속됩니다 3편 끝~

Animation



전 22화 중 1편만 소개! 나머지 21화의 소개는… 없습니다.

지켜줘 수호월천



Animation

내 이름은 샤오린. 주인님이신 타스케님을 지켜나가는 정령 「수호월천」입니다. 하지만 아직 실수투성이 라서 타스케님에게 폐만 끼치고…. '언제나 주인님을 지키고 싶어' 귀여운 별신(星神)들이 대 활약하는 조금은 신비한 러브 코미디. 이번 달에는 그 수호월천 1편을 소개합니다.

■ 제작사	토에이
■ 장르	러브 코미디



시치리 타스케

가족들은 모두 해외여행을 떠나고 혼자서 쓸쓸이 생활하고 있었으나, 어느 날 갑자기 나타난 샤오린과 약간의 시간차를 두고 등장한 루안과 함께 생활하게 된다. 한마디로 복터진 캐릭터. 그래서 수호월천의 주인공



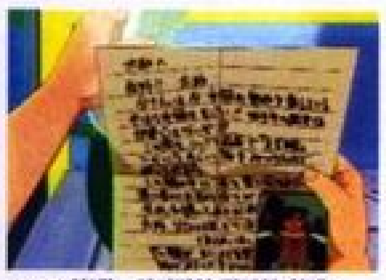


리슈

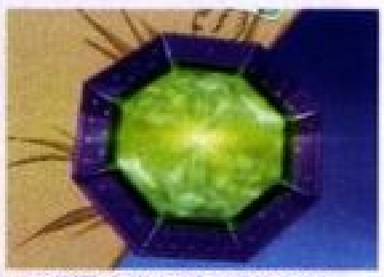
샤오가 불러낸 정령 별신 중 하나. 신장은 약 20Cm. 아무리 멀리 떨어져 있어도 샤오에게 자신의 생각을 전할 수 있다. 수호월천의 마스코트 적인 존재로 귀·여·운 캐릭터



▲ 중국에서 도착한 한 통의 우편물



▲ 그 안에는 아버지의 편지와 함께



▲ 지천륜이라는 고리가 들어있었다



▲ 고리 속에서 등장한 샤오린



▲ 처음 뵙겠습니다, 주인님



▲ 뜨… 뜨거워…



▲ 뜨… 뜨…???



전 22화로 일본에서 1998년 10월 방송을 시작하여 1999년 종결되었고, 국내에서는 애니메이 션보다 코믹스가 더 유명하다. 원작(코믹스)과는 조금 다른 구성을 가지고 있는 것이 특징.

1편 그녀는 포케포케

가족은 모두 해외로 여행을 가버리고 혼자서 생활하고 있는 주인공 시치리 타스케. 어느 날 그의 앞으로 아버지가 보낸 우편물이 도착한다. 그 곳에는 편지와 함께 아버지가 중국 여행 중 발견했다는 지천륜이라는 이상한 고리가 들어있었다.

"이 고리 속에 있는 빛을 이끌 수 있는 티없이 맑은 사람에게는 하늘의 수호를 받을 수 있다는 신비한 전설이 있다. 그 고리가 너를 행복으로 이끌 수 있기를 아버지와 기원하고 있겠다"

■ 샤오린 등장!

타스케가 고리를 집어 든 순간 그 안에서 샤오린이 나온다. 타스케를 주인님이라 부르는 샤오린과 그녀를 경계하는 타스케.

타스케: *너… 너는 도대체?*
샤오린: *예! 저는 수호월천 샤오린이라 합니다.*
타스케: *수… 수호월천?*
샤오린: *예! 저는 하늘에 떠 있는 달과 같이 주인님과 떨어지는 일없이 주인님을 지키기 위해 왔습니다.*



▲ 위험합니다, 주인님!!



▲ 멋지게 임무 완수(?)



괜찮으십니까 주인님? ▶

그렇게 자기 소개를 끝내고, 샤오린은 적국의 습격이나 자객 등으로부터 주인님을 지켜준다며 타스케의 집에 무림군(?)을 배치시켜 놓는다. 임무를 마치고 다시 집안으로 들어온 샤오린은 TV를 보고… 타스케를 지키기 위해 TV 하나를 과감히 희생시킨다.



▲ 타초키님…, 멋진 이름입니다



이제부터 저택의 경비는 무림 군이 맡을 것입니다 ▶



▲ TV를 보고…



▲ !!!!!



주인님 위험합니다 ▶

▼ 또 저질러버렸다…





샤오린

주인님을 모든 불행으로부터 지키는 달의 정령 수호월천. 지천륜에서 별신들을 소환해 주인님인 타스케를 불행으로부터 지키기 위해 노력한다. 조금 실수가 많긴 하지만 근성은 성격은 모 여신에 뒤지지 않을 정도로 다정한 소녀로 대부분 샤오라고 부른다. 지천륜에서 여러 가지 별신(? 떼)들을 소환할 수 있는 능력을 가지고 있다



루안

루안은 샤오린과는 반대로 주인님을 행복하게 해주는 경행일천. 그래서인지 샤오린과 마찰이 자주 일어난다. 자기중심적이고 과시욕이 조금 강하지만 그녀도 자기 나름대로 타스케를 행복하게 해주기 위해 노력한다. 흑천통을 사용해 물질에 생명을 부여하는 능력을 가지고 있다. 2편부터 등장!





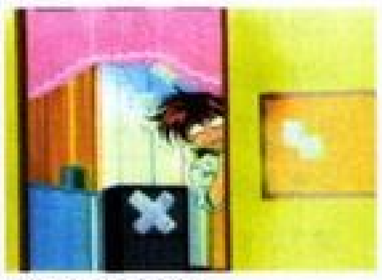
▲ 즐거운 아침



▲ 이… 이건!



▲ 일어나셨습니까? 주인님



▲ 꿈이… 아니었어…



▲ 샤오의 이동수단?



▲ 학교에 도착…. 하지만



▲ 개구리 해부 살인 현장 목격!



▲ 기다려~



▲ 차라리 절 먼저…

■ 그리고 다음날 아침

아침에 일어나 모든 것이 꿈이라 생각하는 타스케. 하지만 아침 식사를 준비하는 샤오를 보고….

> 타스케: *(손에 들고 있던 커피 잔을 떨어트리며)………*
> 샤오린: *일어나셨습니까? 주인님.*
> 타스케: *꿈이 아니었어…. 나… 나 하… 학교에 가지 않으면….*
> 샤오린: *타스케님! 아침은?*
> 타스케: *맘대로 해!*
> 샤오린: *어디로 가는지는 모르겠지만 저도 함께 가겠습니다.*
> 타스케: *안돼! 안돼! 안돼! 안돼! 안~돼! (현관을 나가며) 따라오지마!*

그 말을 듣고 샤오린은 그렇다면 이 아이라도 데려가 달라며 리슈를 불러낸다. 리슈의 말은 샤오린에게 밖에 들리지 않으며 리슈와 함께 있으면 타스케와 떨어져 있어도 모든 일이 자신에게 전달된다고 한다. 하지만 타스케는 그런걸 어떻게 데리고 가냐며 도망가 버리지만…. 샤오린은 리슈를 타스케에게 붙여놓고 자신도 뒤따라 케이에이를 타고 학교란 곳에 도착한다.



▲ 그런다고 포기할 샤오가 아니지…



▲ 그런걸 어떻게 데리고 가…라고 하지만 이미 등에 붙어 따라가고 있는 리슈



▲ 짜잔~ 리슈 등장!

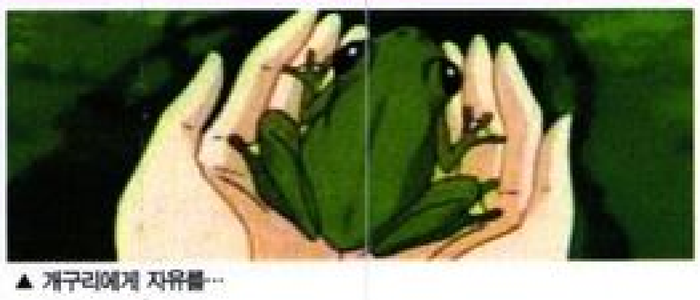
> 샤오린: *내가 보지 않는 곳에서 무슨 일이라도 일어나 버리면…. (운동장을 바라보며) 이곳이 타스케님이 말하는 학교. 그건 그렇고 이상한 곳. 모두 같은 옷을 입고 같은 일을 하고 있어 케이에이.*

그렇게 학교를 배회하던 샤오린은 우연히 개구리 해부 실습을 하려는 교실을 엿보게 된다.

> 샤오린: *설마 모두 모여서 개구리를? 기다려!! 그 개구리가 어떤 죄를 지었는지는 몰라도 그만두세요. 이렇게 작은 생물을…. 조금은 비겁하거나 나쁜 짓을 하지 않으면 살아갈 수 없어요. 만일 정 개구리의 생명을 빼앗고 싶다면 제 생명을 빼앗은 뒤에 해주세요.*

개구리의 생명을 구한 샤오린은 개구리를 잔디밭에 놓아주며, 학교란 곳에 대해 점점 더 의문을 품기 시작한다.

> 샤오린: *아이들의 자유를 빼앗고 쉴 틈도 안주고 죽을 정도로 괴롭히고 도망가려는 자는 엄한 벌을 내린다. 설마 여기는!? 소년소녀 강제 어린이 훈련소…. 너무해! 하지만 나는 수호월천. 반드시 타스케님을 여기서 구해내겠습니다.*



▲ 개구리에게 자유를…

어느덧 학교 내에는 이상한 여자가 학교를 돌아다니고 있다는 소문이 퍼지고… 타스케를 구하기 위해 학교 밖에서 구멍을 파고 들어온 샤오는 타스케에게 함께 도망가자고 한다. 하지만 타스케는 도망가자고 해도 갈 수 없다며, 구멍을 다시 메꾸라고 오히려 화를 낸다. 그 말의 의미를 전혀 이해하지 못하는 샤오린은 타스케가 학교에 무슨 약점을 잡혀있어 도망갈 수 없는 것이라고 생각하게되고, 타스케를 구하기 위해 학교 내에 무림군을 잔뜩 불러낸다. 학교 여기저기를 부수고 다니는 무림들….

> 샤오린: *무림군 시작했군요. 저 건물을 철저히 파괴해 주세요. 악이 지배하는 이 학교라는 곳을….*



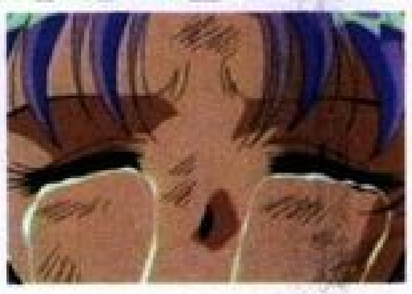
▲ 이곳은 소년소녀 강제 어린이 훈련소



◀ 타스케님, 제가 반드시 구해내겠습니다



▲ 도망갈 수 없다니…?



불쌍한 타스케님… ▶

학교는 붕괴되기 시작하고…. 샤오는 그곳에 갇힌 학생들을 탈출(?)시키기 시작한다.



▲ 무림군 등장!

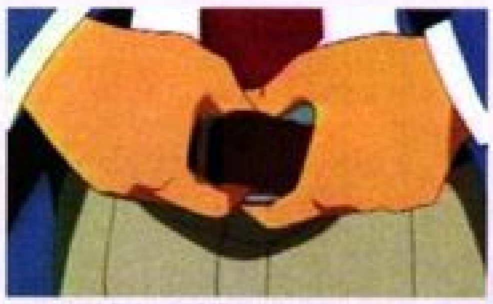


▲ 학교는 대소동



▲ 저 건물을 철저히 파괴해 주세요

Animation


◀ 팔자 좋은 타스케는 화장실에…

근데 리슈는? ▼






▲ 어째서 네가 여기에 있는 거지?

◀ 리슈가 무슨 죄가 있다고…


붕괴되기 시작하는 학교 ▶

▼ 여러분! 이곳으로 도망가 주세요!!!



모두를 운동장으로 탈출시킨 샤오린. 하지만 아직까지 타스케의 모습이 보이지 않는다.

샤오린: 설마 타스케님은 아직도 저 안에!?

타스케를 구하기 위해 다시 학교 안으로 들어가는 샤오린.

샤오린: 저는 수호월천. 어떤 일이 있어도 주인님을 지키는 것이 저의 임무! 타스케님!


◀ 이런 긴박한 상황

그런 상황을 전혀 알지 못하고 화장실에 들어가 있던 타스케…. 결국은….

화장실에서 떨어질 운명에 처한 타스케. 결국은 변기가 부서지며 아래로 떨어지게 되지만 리슈의 도움으로 일단 위기는 모면한다.


▲ 대 펀치!


▲ 일단 위기는 넘겼지만…

타스케: 리슈 이제 됐어 손을 놔! 너까지 떨어지겠어!
리슈: 안됩니다. 타슈케님을 저버릴 수는 없어요.
타스케: 리슈우!!!
리슈: 샤오나~임!!!


▲ 이것이 공동 운명체!

그 목소리를 들은 샤오린.
샤오린이 도착했지만 결국 떨어져 버리는 타스케. 그 순간 샤오린은 군난모를 소환해서 타스케와 리슈를 구해낸다.

샤오린: 리슈! 타스케님! 지금 가겠습니다!


▲ 지금 곧 가겠습니다

샤오린: 타스케님! 괜찮으십니까?
타스케: 샤오!
샤오린: 예!
타스케: 도대체 무슨 짓을 한 거지?
샤오린: ……
타스케: 리슈까지… 이렇게 작은 리슈까지… 정말로 죽을 뻔했어! 그리고 너까지 그런 상처를 입고. 이 시대에 대해서는 전혀 모르니까 말이야…. 쓸데없는 짓 하지마!
리슈: 샤오님은… 샤오님은… 타슈케님을….
타스케: 울지마! 무슨 말하고 싶은지 알아. 샤오는 정말로 지키려고 했겠지. 목숨을 걸고 나를. 샤오에게 전해줘. 고맙다고…. 진짜 내 마음을…. 고마워…
샤오린: 타스케… 님.
타스케: 샤오! 뭐하고 있어! 돌아간다!

집에 돌아가며…

타스케: 알겠지 샤오. 이 시대에 대해 전부 알 때까지 학교에 오면 안돼!
샤오: 예!


◀ 위험해~!!!

군난모!!! ▼




▲ 멋지게 구해냈지만~


▲ 이건 좀…


▲ 아플 것 같은데…


▲ 어째서 이런 짓을…


▲ 어째서…


▲ 이렇게 작은 리슈까지


▲ 샤오님은 타스케님을 위해서


▲ 마음은…


▲ 전해지는 것…

그래서 OVA는 전심(傳心) 지켜줘 수호월천… ▶



저는 수호월천.
이 시대에 대해 배워서 타스케님을 정말로 지킬 수 있도록 되고 싶어!


▲ 1편 끝~ 페이지상 2편부터는 생~략




▲ 2편부터는 루안도 등장합니다~ 기대! 기대! 제목은 행복의 풀 코스

열혈 애니넷



미츠미 미사토(みつみ 美里)씨의 홈페이지에서 가지고 왔습니다

ELF

안녕하세요~ 게임파워를 본 지 얼마 안 되는 애독자 「Elf」입니다-! 음음… 그냥 필명이 기억이 안나서^^ 제가 좋아하는 「Elf」로 했어요. 앞으로 「Elf」 기억해주세요~^^ 열혈 애니넷이라 좋은 이름 같아요. 사연 보내시는 독자분들을 보면 그림 솜씨가 뛰어나신 분이 많은 것 같네요-(우…. 전 아직…). 마카도 초보에다 그림도 그다지 잘 그리지도 못해요(ㅠㅠ). 사미님은 이번 ACA전 갔다오셨나요? 그런데 이번 ACA전은 별로였던 것 같아요. 물론 동아리들은 뛰어난 실력을(…?) 가진 곳이 많았지만 코스는 별로였던 듯…(무대행사도 너무 늦게 시작한 거 같아요). 흐음…. … 요즘에 제가 관심 있고 좋아하는 애니는 「봉신연의」입니다~. 그런데 사미님. 봉신연의 애니 비디오가 국내에 들어왔나요?(예전에 코믹월드에서 한 번 방영해줬을 때 잠깐 본 거 밖에…ㅠㅠ). 자세히 가르쳐주세요. 그럼 프리티 사미님 새해 복 많이 받으시고요- 안녕히….

PS : 그림과 컬러링을 무지 못하는 저를 구제해(?) 주실 분~ 편지 좀 주세요. ㅠㅠ 그럼 복 많이 받으실 거에요~



먼저 필명인 Elf. 이거 ELF인지… Elf인지… 한참 고민하다가 그냥 편지에 적혀 있는 대로 그대로 옮겨 적었습니다. 아카에 다녀오셨군요. 아쉽게도 전 아카에는 가지 않았습니다. 같은 날에 나우누리 VG동에서 게임 대회가 있어서… 그쪽을 구경가느라…. 그리고 코믹월드는 갔다왔습니다. 가서 기사용이 아닌 개인적으로 코스프레 사진도 잔뜩 찍어왔고…. 노에미 디스플레이도 구해왔고…. 무엇보다 맘에 들었던 것은 사쿠라 1:1 디스플레이를 사왔다는 것입니다. 그러고 보니 절 보신 분들도 꽤 있겠네요. 회사 일행들과 함께 사쿠라 디스플레이를 들고 다니던 놈이… 사실 접니다. 아! 그리고 질문하신 봉신연의 애니메이션. 얼마 전 비디오 CD로 나왔습니다. 아마 쉽게 구하실 수 있을 겁니다.

한달 동안 즐거우셨습니까? 사미입니다.
이번달에는 애니메이션쪽에 많은 변화를 주었습니다.
한정된 페이지 내에서 제 나름대로 애니메이션을 보강하기 위해 고뇌한 결과 결국 최후의 선택은 열혈 애니넷을 2P로 줄이고 그만큼 애니메이션 소개로 보강하기로 한 것입니다.
그래서 그런지 이번달 애니넷은 조금 정리가 안된 느낌이 들기도 하지만, 다음달에는 반응을 봐서 좀더 안정적인 애니메이션 코너가 되도록 노력하겠습니다. 그리고 페이지가 줄어버린 관계로 대부분의 글들의 생략하고, 많은 분들의 사연을 실어드리지 못한 것은 죄송하게 생각하며, 다음달은 무언가 파격적인 변화를 기대해봐도 좋으실 듯 합니다.

RURI



Groovy에서 회원을 모집中~(ing). 그림 실력은 저 정도면 좋겠고요. 나이 제한 있습니다. 에~ 85년 생부터 83년생이라는 조건이…. 그림을 잘 그리시는 분이라면 저 조건이 무너짐…. 퓨샤, 에 헤헤헤, 좀 wicked한가…. 양해를. 그게 다 이유가 있어서(ㅠㅠ). 들어오시면 알 거에요. 물론 나쁜 뜻은 전혀 없답니다. 특히 '만화가 지망생' 이라면 더욱 환영합니다~♥(남녀 상관 없음). 참 깜박 했네요…. 동아리 드실 분은요, 죄송하지만 일러스트 1장과 자기소개서 보내 주셔야 합네당~(당연한가). 또 탈락 제도도 있어요. 이런 건 다 회장에게 따져보시고요(심사는 거의 내가 하겠지만… 아 이 뻔뻔함). 아~ 미안합니다만 우표 1장 넣어주시면 탈락한 분에게 제 죄송함의 그림과 몇 마디 받아보실 수…(아아~ 이 왕 뻔뻔이…) 암튼 마니마니 보내주세요. My address는 충남 금산군 · 읍 상리 331-2번지 우 312-800이에요.

PS : 위의 조건과 함께 건담W을 좋아하신다면 넘 좋을텐데(RURI 생각)

그 외 사연도 있었으나…. 제한된 페이지 안에서 최대한의 효과를 누리기 위해 동아리 소개 부분만 실었습니다. 그나저나 건담W의 인기는 대단하군요. 편지를 보내시는 대부분의 분들이 건담W을 좋아하신다고 하니…. 특히 이번달은…. 어쨌든 Groovy에 들어가시고 싶으신 분들은 한번 도전해 보세요. 탈락제도도 있다니 떨어지셔도 너무 실망하시지 마시고…. 그럼 다음에는 재미있는 사연 기달릴께요~

신짱

프리티 사미님. 신짱이에요. 신짱이 사미님께 두 번째로 보내는 편지(아트 갤러리 빼고)네요. 혹시… 러브리♥ 신짱의 편지를 목빠지게 기다리신 거 아니에요? 호에~♥ 사실이구나아~♥ 쌜~렁. 신짱은 이번에 무지하게 대단한 것을 발견! 「루나 실버스타 스토리」에서 '미아' 양의 장발을 숏커트 하면…. 러브리♥ '아카리 신지' 군의 러브리♥ 한 모습이 나와요~. 꼭! 꼭! 한번 숏커트로 만들어 보시길…. 굉장해~♥ 에~ 근데여~ 사쿠라 극장판의 '사쿠라와 샤오란의 러브♥ 보안계획(?)은 절~대 반대!! 그쵸? 그쵸? 만약 샤오란군과 사쿠라さん이 러브하게 된다면 전 세계에 있는 리군 팬들이 모두 사쿠라를 부러움과 멸시(?)의 눈빛들을 받게 될거야~! 걱정하지 마세요. 사미님. 절대로 신짱이 있는 한 그런 일은 안생겨요~ 러브리♥신짱과 함께라면 절대 괜찮아~♪ 왜… 왠지… 얘기가 빛나간 것 같은…? 프리티 사미님. 담달에도 신짱이랑 같이 놀아줘어~♥ 호에~♥ 싫다고~! 그럼 '봉인의 지팡이'로 사미님 신짱과 외쳐보죠. 다음달도 신짱과 함께 레리-즈

♥난무! 언제나 즐거운 신짱님의 사연. 이번에는 뭔가 엄청난 것을 발견하신 듯 싶네요. 미아의 장발을 숏커트로 하면 신지군이 된다…. 정말 그런지 확인해보고 싶어졌습니다. 다음달에는 누군가가 숏커트한 미아양을 그려줬으면 좋겠다고 혼자 생각하고 있습니다. 아…! 아니 부담 갖지 마세요. 그냥 저 혼자 생각한 겁니다. 그리고 사쿠라와 리군이 러브러브하게 된다면… 사쿠라가 손해일까요…? 리군이 손해일까요…? 저는 왠지 사쿠라가 조금 아까운 것 같기도 하고…. 리군이 부럽기도 하고…. 사쿠라 60화에서 메이린을 멋지게 차버리는(?) 리군을 보니 이제 곧 고백할 것 같기도 한데…. 어쨌든 모두 잘됐으면 좋겠네요.

PS : 이… 이런… 그러고보니 사쿠라와 리군이 러브 러브하게 된다면 메이린과 토모요는 어떻게 되는거지…? 우… 절대안~돼!! 난 반대야~!

윤재인



안나세요~ 사미님~ 재인이에요. 한 달 동안 안녕하셨나요? 아~ 저번의 코믹 5회에 이은 ACA 기행담입니다. 아카는 코스프레의 천국이라고 불러도 손색이 없을 정도로 코스프레가 바글바글 weiß, 봉신연의, 철권, KOF, 창세기전 3, 오 나의 여신님! 많다…. 코스프레 쇼… 너무 멋졌어요. 아! 깜박했네요. 코스프레에서 대상 받은 포켓 몬스터팀!! 그 옷만 70만원이 들었다더군요. 오호~!! 저도 코스프레가 해보고 싶네요~. 사미님! 친구들이 저보고 듀오(건담W) 닮았데요!!(머리자르기 전). 전 사람 안 쏴죽여요!! 글구 전 가녀린 소녀라구요!! 난 데스사이즈 조종 못해! 아… 위로해주세요. 이제 머리를 자르고 나니 펫샵 오브 호러스의 백작이래요!! 아냐! 난 할아버지 안 계시고 그런 향도 없어 이것들아!! 흑… 전 스쿨드를 하고파요~ ☆ 크로노 크로스의 셀쥬도 하고 싶고, FF8의 셀피도 하고 싶고~ 아~! 애니넷에 저랑 코스프레 하실 분 안 계시나요? 누구든 같이 하고파라~. …

PS : 초컬릿이 늦게 도착해도 이해를…

PS 2 : 이 그림은 친구 소유니가 그렸어여~

이번에는 ACA에 다녀오셨군요. 개인적으로 저는 코믹월드를 좋아하는 편이라…. 코스프레가 하고 싶으시다면 코스프레 동아리르 찾아보시는 것도 좋을 것 같습니다. 그리고 듀오와 닮았다니…. 좋으시겠군요(나도 카토르 닮았으면 좋을 텐데…).

PS : 초코 감사해요.

PS 2 : 윤재인 소유니 콤비인가요…?

미키



프리티 사미님, 안녕하세요? 전 슬기에요. 이제부터는 제가 닉네임을 쓰겠습니다. 제 닉네임은 '미키'입니다. 같이 보낸 그림은 나데시코의 유리카양! SD 캐릭터라 시간이 그리 오래 걸리지 않았습니다. 지난달에 제가 보낸 메이린은 애니넷에 보낸 것이 맞습니다. 아트 갤러리에 보낼 걸 그랬나? 이제 고딩으로 올라가네요. 고딩이 되면 동아리 활동 열심히 하고 사미님께 창작 그림도 보내드릴께요. 아직은 미흡한 점이 많아서요…. 지금은 '180°자유주의'란 동아리에서 활동하고 있는데 다들 좋은 친구들이에요. 이번에 일러스트지 내고 회지 준비중입니다. 멀어서 만나지는 못하지만(부산) 제게는 힘이 되는 동아리입니다. 180°자유주의' 파이팅! 사미님도 안녕히….

PS : 사쿠라 극장판 소개 감사합니다. 새해 복 마니 받으세요.

드디어 필명을 정하셨군요. 미키라…. 잘 어울리는군요. 그럼 앞으로는 미키님이라 불러드려야 겠네요. 미키님은 180°자유주의'란 동아리에서 활동하고 계시는군요. 미키님이 그 동아리를 맘에 들어 하시는 것 같아 정말 다행입니다. 그럼 고등학생이 되셨으니 동아리 활동 열심히 하시고요…. 저도 미키님과 180°자유주의' 가 잘 되길 바라고 있겠습니다. 그리고 지난달의 사쿠라 극장판 소개…. 그곳에는 어마어마한 오류가 있다는 미확인 정보가….

PS : SD 루리카양 귀엽군요.

SHI



안녕하세요. SHI입니다. 설날 잘 보내셨어요? …건담W 애들… 여잔 줄 아셨다니…(혹… 혹시 우페이도…?) 참 재미있는 일이군요. 여자라…(이 글 읽고 건담W 애들 여장시켜 보고 싶다는 생각에 푹 빠졌었음). 헷… 사실 전 건담W 처음 봤을 때 히이로도 머리를 땋은 줄 알았답니다. 그러니까 건담W에 머리 땋은 애가 총 2명인 줄 알았어요. ^^ 게다가 '트로와'와 '카토르'는 이름이 헷갈려서… 카토르가 트로와인줄 알았고, 트로와가 카토르 인 줄 알았죠. 지금 보면 그다지 비슷한 이름 같지도 않은데, 왜 그리 헷갈렸었는지…(but 우페이는 절대로 안 헷갈렸음, 왜일까^^) 좀 웃기죠? 그치만 요새는 처음 건담W를 보았을 때의 느낌을 떠올리고는 가끔 빙긋이 웃기도 해요. … 글구 언제가 될지는 모르겠지만… 담에 편지 보낼 때는 사미님을 한번 그려볼까 해요. 그것도 제 최대 약점인 미카 번지는 것과 펜선 지저분한 것도 보완해서…. 그림이 깨끗해지면 그 때 다시 돌아오겠습니다…. 흑흑….

왠지 난 간다~ 잘 있어라~ 하는 편지 같군요. 전 지금 SHI님의 그림이 충분히 맘에 드는데…. 역시 그림을 잘 그리시는 분에게는 저에게는 보이지 않는 단점이 보이나 봅니다. 그리고 세일러문에 대해 생각나는 건 다른 건 그래도 봐줄 만 했는데 세일러문R은 정말로 재미없었다는 것…. 제가 가장 좋아하는 변신소녀물은 스위트 민트(국내명은 뾰로롱 꼬마마녀였던가?)입니다. 이거나 재방송 해주면 좋을텐데…. 그럼 SHI님 자신에게 만족할 수 있는 그림을 그릴 수 있도록 응원하고 있을게요. 힘내세요

PS 이번달 수호월천 맘에 드셨음 좋겠네요.

동아리 시넷

안녕하세요! 저는 동아리 '시넷'의 회원을 모집하려고 합니다. 그래서 이렇게 짧은 글을 올리거든요. 이번호에 꼭 실어주셨음 해서요. 꼭! 실어주세요. 그럼 새해 복 많이 받으시고요. 올 한해동안 행복한 일들만 가득하길 바래요. 안녕히 계세요. -동아리 시넷-

동아리 부원 모집 광고

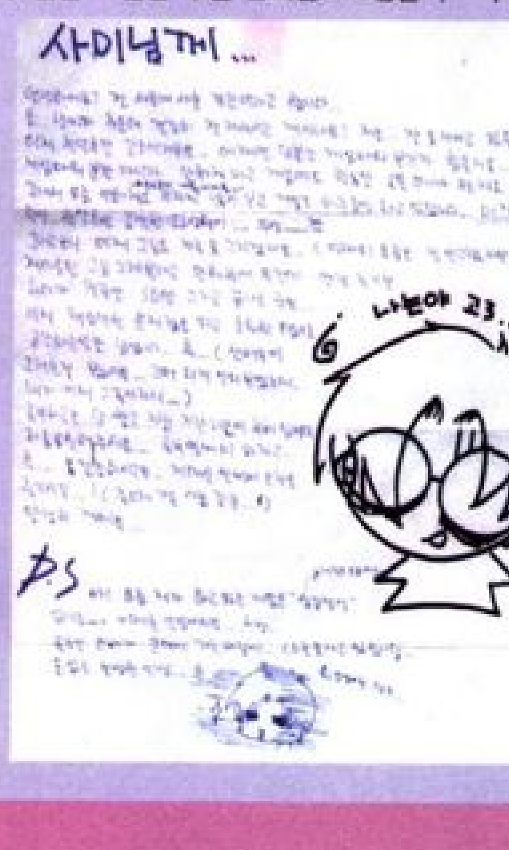
만화조직 '시넷'의 부원 되고픈 사람 모여라! 평범한 동아리는 이제 싫다! 색다른 만화 동아리 시넷이 너의 앞으로 다가왔다! 부원자격은 만화만 좋아하면 무조건 OK(참고로 2기). 너의 만화가 날개를 달고 날 수 있도록 푸른 하늘이 되어줄 동아리 시넷. 절대로 후회하지 않게 최선을 다하겠습니다. 고민만 하지 말고 지금 당장 연락 주세요.

연락처: 강원도 원주시 단계동 150-4번지 5통 3반 우: 220-100 -시넷앞-

정체불명. 오로지 동아리 소개를 위해서만 온 의문의 편지입니다. 보내는 이가 누군지…. 받는 이가 누군지… 아무도 알 수 없습니다. 그저 시넷에서 보냈고 게임파워에서 받았다는 것 외에는…. 왠지 열혈 애니넷이 동아리 소개의 장이 되어 가는 것 같지만… 사실 그것도 별로 나쁘지는 않네요.

이경진

안녕하세요? 전 서울에 사는 경진이라고 합니다. 음…. 이제 날씨가 추운데 건강히 잘 지내고 계시나요? 저는 잘 못 지내고 있답니다. 이제 한달 후면 고3이거든요. 어쩌면 당분간 게임파워 보기가 힘들지도…. 게임파워뿐만 아니라 만화책하고 게임에도 한동안 손을 떼야 할지도 몰라요. 그래서 요즘 만화책도 무자게 많이 보고 게임도 하루종일하고 있답니다. 마지막 발악이죠. 한달… 한달 후면 끔찍한 고3생활이… 우엥~ … 공부하고는 담쌓고 지낸 지난 2년이 후회됩니다. 저 좀 응원해 주세요… 공부 열씨미 하라고…. 흑… 몸 건강하시고요. 저 대신 열씨미 오락을 즐기시길…(죽으러 가는 사람 같군…) 안녕히 계세요….



PS 아! 요즘 제가하고 있는 게임은 '성검전설'입니다~! 이제 곧 엔딩이에요. 헤헷…! 물주인 오빠가 군대에 가는 바람에… CD를 못하고 있답니다…! 돈 없는 불쌍한 인생… 흑….

드디어 고3이 되셨군요. 고3이라…. 없는 시간, 제한된 시간 내에서 여러 가지 일을 해내야 한다는 것은… 나름대로 즐거운 일입니다. 야자 시간 2층에서 뛰어내려 탈주하기도 하고…. 아침에 여유롭게 늦잠을 잔 후 등교하기도 하고…. 그 모든 것이 고3 때만 가능한 특별 한정 랜덤 이벤트랍니다. 어쨌든 후회 없는 고3 시절을 보내시기 바랍니다. 그리고 너무 공부만 하지 마시고… 스트레스 받으실 때 전국민의 우량 건전 엔터테인먼트 매거진 게임파워를 한 권 정독하시는 여유를 보여주시는 것도 좋을 것 같습니다.

PS : 경진님 공부 열심히 하시고 건강 챙기세요.

변신소녀물(變身少女物). 변신하는 소녀들의 이야기를 그린 작품으로 변신소녀물은 남자의 로망이란 말을 누가 처음 사용한 말인지는 모르지만…. 정말로 적절한 표현이라고 생각된다. 평소에는 평범한 학원생활을 영위하던 그녀들도 위급한 상황이 되면 변신을 하게 되고, 자신의 소중한 것을 지키기 위해 싸운다. 비록 변신이 아닌 옷을 갈아입는 것에 불구 하지만 그들에게는 꿈이 있고…. 그것을 보는 소년들은 남자의 로망을 알게 되는 것이다.

글: 프리티 사미와 防塵의 특급 '프리티 防' 박뱅 프로젝트

★로망「프 roman」: (1) 소설. 특히 장편 소설. (2) [日]꿈이나 공상을 불러일으키는 것.
이 제목에서 로망의 의미는 변신소녀물이 장편 소설이란 것이 아닌 남자의 꿈과 사랑, 희망, 그리고 자신이 그려오던 무언가가 내포되어 있다는 의미를 가지고 있다. 다른 말로는 변신소녀물은 남자의 꿈!이라고도 할 수 있다. 만일 두음법칙을 운운하며 노망이라고 읽는 사람들이 가끔 있는데…. 그럼 정말로 미~워!



변신소녀물은 남자의 로망?



변신소녀물이 남자의 로망인 이유

무작정 변신소녀물이 남자의 로망이라 우길 수만도 없다. 변신소녀물이 남자의 로망이 되어야하는데는 그만한 이유가 있다. 첫째, 소녀라는 이름이 들어간 이상, 그 작품의 히로인은 반드시 소녀이다. 게다가 변신이라는 단어가 들어간 이상, 소녀들은 변신을 하게 되고 지금까지의 전례를 봤을 때 미소녀가 아니면 변신은 하지 않는다. 결국 변신소녀물에는 미소녀라는 미각적인 이유와 변신이라는 감각적인 이유의 두 가지가 결합되어 있는, 물(物)이라는 이름을 붙이기에는 너무나도 순수한 '예술' 인 것이다. 그렇다면 변신소녀물은 어째서 탄생한 것인가? 구미 지역에서 보이는「출동! 지구특공대」라던가 배트맨, 슈퍼맨, 스파이더맨을 필두로 하는 맨 시리즈는 전부(는 아니지만 거의가) 근육 빵빵 쇼트닝유 두 드럼의 느끼함을 자랑하는 남성들로 되어 있는데 어째서 일본 등지에는 미소녀 물만이 판을 치는가(요즘은 변신물 자체가 별로 없으니 과거형으로 쳤는가…라고 해도 좋다). 이유는 간단한 것이다. 바로 사고 방식과 신체적 결함의 절묘한 융합이다. 서구/서양人들은 원래가 떡대들이 우수하고 또한 그러한 것들을 선망하기 때문에, 즉 자신들이 가지고 있는 신체적 장점의 이상적인 모습을 그리는 것이다. 하지만 일본은 다르다. 원래가 신체가 왜소한 민족인데다가 출생인들의 68%가 추녀라는(이나중 탁구부-후루야 미노루 씨의 자료 인용) 끔찍한 사실에 직면해 있는 것이다. 변신 미소녀물이라는 작품의 포인트는 대개가 이러한 신체적 단점의 반대적 측면에 맞추어져 있다(이 점에 대해서는 두근두근 메모리얼의 캐릭터들과 성우들의 대조 사진을 한 번이라도 본 사람들이라면 93.573%는 공감하리라고 믿는다). 자 이제 이러한 기본 지식을 알았다면 이제는 변신소녀물의 최대의 매력인 '발모제 효과'를 알아야 한다. 대개 이러한 약 선전을 보면 十中八九 등장하는 것이 복용 전→복용 후의 대조 사진이다. 무슨 말인지는 이제 이 우측에 펼쳐지는 아비규환을 통하여 감상하도록 하자.



▲ 남자의 로망이라면 기본적으로 이 정도 서비스는 제공되는 것이 당연…한가?

미소녀 전사 세일러문

타케우치 나오코 원작의 애니메이션 세일러문. 그 동안 게임으로도 수 차례 발매되었고, 애니메이션으로는 총 200화까지 제작되었다. 변신소녀물의 바이블이라 불리는 작품으로 정말로 아무 것도 없다. 평범하던 학생들이 난데없이 세일러복으로 갈아입으면 지구를 지키는 히로인이 된다 것 이외에는….



▲ 아… 세일러문이다…. 사실 필자는 세일러문을 별로 좋아하지 않는다(어디까지나 다른 변신소녀물에 비해서)

미즈노 아미	세일러 머큐리



세일러문 중 필자(死美)가 가장 좋아하는 캐릭터. 「세일러문」의 히로인인 츠키노 우사기(세일러문)의 친구. 어느 애니메이션에나 한둘은 반드시 등장하는 미소녀 학구파임에도 불구하고 안경을 쓰지 않았다는 것이 마음에 든다(안경버전이 있기는 하다).

재빨리 교복을 세일러복으로 갈아입으면(그들은 변신한다는 표현을 쓴다) 세일러 2호(?) 세일러 머큐리가 된다. 어째서 세일러복을 입으면 이런 능력이 생기는지는 전혀 알 수 없지만…. 변신하는 과정이 아름답다는 이유만으로 모든 것은 납득이 된다고 한다.

웨딩피치

세일러문에 대항하기 위해 만들어졌지만…. 무참히 패배한 비운의 작품. 하지만 일부 극소수파에게는 세일러문을 능가하는 열광적인 지지를 받고 있으며, 변신소녀물에서는 유래가 없는 두 번 변신을 한다는 파격적인 설정으로 화제를 모았다



▲ 엽기적인 드레스 버전…. 이러고 싸우나!?

하나사키 모모코	웨딩피치



평범…. 세일러문보다 더 짧은 교복을 입고 다닌 다는 것을 제외하면 일반인과 다를바 없는 생활을 보내고 있다. 머리의 헤어스타일이 상당히 독특하고, 언제나 친구인 타니마 유리(릴리)와 타마노히나기쿠(데이지)와 함께 행동한다

피치 앞에 웨딩이 왜 들어갔는지를 알게 해준다. 앞서 말했듯이 두 번의 변신과정을 보여주며, 첫 번째는 웨딩드레스로 전투에 전혀 도움이 되지 않는 복장을 하고, 부케를 들고 상대를 협박(?)한다. 하지만 말로 안 통할 때 전투용으로 한번 더 변신하는데…. 세일러문처럼 단순히 세일러복을 입으면 강해지는 것이 아닌 나름대로 전투복다운 것을 입는다(역시 그들은 변신이라고 주장한다).

괴도 세인트 테일

타치카와 메구미 원작의 애니메이션. 솔직히 괴도 세인트 테일을 변신소녀물이라 하기에는 조금 무리가 있지만 어쨌든 변신을 하니… 과감히 변신소녀물로 분류하였다. 낮에는 평범한 학생…. 밤에는 괴도(제대로 말하면 도둑) 세인트 테일이 되어 구제를 필요로 하는 사람을 위해 정의의 도둑질(?)을 하는 하네오카 메이미의 일기를 그린 작품(이것은 범죄라고도 한다). 국내에서도 상당히 반향을 일으킨 작품으로…. 필자가 좋아하는 변신소녀물 중 하나이다.

하네오카 메이미	세인트 테일



마술사 아버지와 전직 괴도 어머니를 둔 메이미는 평범한 가족과(?) 함께 평온한 생활을 보내고 있다. 지각도 많이 하고, 성적도 그다지 우수하지 않고… 하지만 다행히 친구는 많이 있었다. 그 이유는 메이미가 미소녀이기 때문이라고 한다.

솔직히 전혀 변신이라고 하기에는 무리가 있다. 일단 메이미 자체가 아버지의 영향으로 상당한 마술실력을 가지고 있으며, 변신이라고 해봐야 무대의상으로 갈아입는 것뿐이지만 세인트 테일의 차밍 포인트는 바로 포니테일! 이것으로 얻을 수 있는 메리트는 전혀 없지만 그래도 포니테일은 너무나 멋·지·다.



마법소녀 프리티 사미

천지무용에 나오는 사사미를 히로인으로 내세운 외전격인 작품. 그 작품성에는 많은 논란이 있지만 무난한 변신소녀물로서 전혀 손색이 없는 작품이다. 평범한 사사미가 프리티 사미가 되어 활약하는 내용을 다룬 사사미를 위한 작품임에는 전혀 부정할 수 없다. 필자 주위에 왜인지 모르지만 사미를 싫어하는 사람들이 꽤 있다!

사사미	프리티 사미



천지무용에 나오는 그 사사미와 같은 인물로 프리티 사미에 출연하며 엄청나게 미화되었다. 풀네임은 마사키 사사미 주라이로 애니메이션에는 상당수준의 요리 실력을 가지고 있다고 나오지만…. 그 진상은 아무도 알 수 없다. 단시 사미가 해주기 때문에 맛있게 먹어주는 척 해주는 것뿐일지도…. 필자도 사미가 해주는 요리라면 그 무엇이라 해도 맛있게 먹어줄 자신이 있다

지금까지 발매된 변신소녀물들의 변신 중 가장 완벽한 서비스 신을 보여주는 작품. 웨딩피치와 비교해 전혀 뒤지지 않을 정도의 짧은치마와 변신소녀물 다운 복장이 압권! 변신을 하게 되면 마법을 사용할 수 있게 되고, 그 외 기타 모든 능력이 월등히 상승된다. 게다가 다른 작품들과 마찬가지로 옷만 갈아입었을 뿐인데…. 가족이나 친구가 프리티 사미가 사사미라는 것을 전혀 알아채지 못한다는 특징이 있다. 필살기인 「맞으면 아파요 펀치!」는 정말 맞으면 아플 것 같다

카드캡터 사쿠라

이게 어디가 변신소녀물이냐!? 하고 따지시는 분들이 계시겠지만…. 분명히 사쿠라는 마법을 사용하고, 언제나 토모요가 만들어 주는 옷으로 갈아입으니 충분히 변신소녀물이라 할 수있다…라고 끝까지 우기겠다. 내용은 이제 더 이상 설명하기도 지겹고…. 어쨌든 거의 매화 사쿠라의 다른 코스튬을 볼 수 있다는 것이 가장 큰 특징.

키노모토 사쿠라	카드캡터 사쿠라



아주 우연히 카드캡터 사쿠라가 되었고, 현재는 크로우 카드의 새로운 주인이 되어버린 소녀. 운동신경 발군에… 토모요라는 멋진 친구를 가지고 있으며, 유키토를 좋아하지만… 그것은 LOVE가 아닌 LIKE!(단행본 10권을 보면 나온다) 어쨌든 현재 가장 잘 나가는 히로인. 샤오란과의 러브러브를 기대중

앞에도 말했지만 변신은 하지 않는다. 그저 친구인 토모요가 제작해 주는 코스튬으로 갈아입을 뿐이다. 하지만 이 과정이 있어야 비로소 진정한 카드캡터 사쿠라가 탄생된다. 일단 카드캡터 사쿠라 모드가 발생되면 플라이 카드를 사용해 지팡이를 타고 하늘을 날아다닐 수 있으며, 전 52종의 크로우 카드를 이용해 마법을 사용할 수 있다. 그 외 매 화 코스튬이 변한다는 특징이 있다

보너~스 플러스! 투하트

설명 없음. 모두가 잘 아는 아카리 변신 모드다~안.

카미기시 아카리	카미기시 아카리



별 특징 없는(어디가?) 고등학교 2학년생. 주인공을 좋아하고 있지만 내색은 하지 않는다(어디가?)…라는 노스트라뭉급(級)의 설정을 지니고 있는 투하트의 히로인 No. 2(No. 1은 멀티…라고 사회에 각인되어 있다)

여전히 별 특징 없는(어디가?) 고등학교 2학년생. 주인공을 좋아하고 있지만 내색은 하지 않는다(어디가?)…라는 노스트라뭉급(級)의 설정을 지니고 있는 투하트의 히로인 2(1은 멀티…라고 사회에 각인되어 있다)



실사 게임이란 무엇인가?

말 그대로 실사를 사용한 게임이다. 실제로 있는 배경이나 인물들을 이용해서 게임의 영상을 만드는 것으로 보통 서양의 게임들에서 많이 쓰고 있는 방식이다. 실제 배경이나 인물을 사용하기 때문에 영화와 같은 느낌을 줄 수 있으며, 배우들의 자연스러운 표정 연기로 감정 이입이 용이하다는 것이 장점. 그러나 애니메틱한 캐릭터들에게 둘러싸여 발전해온 일본 가정용 게임기에선 보기 힘들다. 특히 요즘은 3D 기술의 발전으로 CG 캐릭터들이 난무하는 가운데 실사 캐릭터 게임은 더욱 더 찾아보기 힘들게 되었다. 그래도 매체가 CD로 바뀌고, 가정용 게임기의 용량도 커지면서 실사 게임을 예전보다 만들기 쉬워진 것은 사실. 그리고 실사를 어떻게 사용하느냐에 따라 명작이 되고 엽기(獵奇)가 될 수 있다는 것도 지금까지의 실사 게임들이 보여주었다.

게임을 광고하는데 있어서의 실사

실사 게임 자체는 얼마 없지만 TV의 게임 광고에서 실사는 예전부터 많이 사용되었다. 역시 게임을 광고하는데 있어서는 실물 캐릭터를 사용하는 것도 좋은 방법. 그러나 그것으로 끝나면 말을 안 하는데, 게임 캐릭터의 옷을 입고 설치는 것에도 정도가 있다. 몇 개의 예를 들어보자

판타지스타 (세가, 세가마크III)


▲ 뭘 봐?

세가의 첫 RPG를 광고하는 마당에 어떤 아줌마 한 명 데려와서 부엌칼을 들고 있는 장면을 찍어 놓았다. 그러나 이 때야 시대가 시대이니 만큼 어느 정도 이해가 간다.

루나 실버스타 스토리 (각천서점, PS)


▲ 새턴용 광고때만 해도 이렇지 않았다

모 PC통신 동호회 CD에도 수록이 되어 있었던 전설의 엽기 광고. 이로서 감동적인 스토리와 아름다운 음악을 자랑하는 루나 시리즈의 본래 이미지는 땅에 떨어졌다. 내용은

한 늙은 농부가 밭에서 무를 뽑아들고 「루나~~!!」하고 외치니까 드래곤마스터 아레스로 변신한다는 것. 정말 이런 광고를 내보내는 것을 게임아츠 사장이 허락했단 말인가? (내가 허락했다! from 각천서점 사장)

사쿠라대전 2 ~그대여 죽지마오 (세가, SS)



▲ 요코야마 씨, 출연료 얼마나 받았습니까?

한 시대를 풍미했던 세가타 산시로 시리즈. 상당한 엽기를 자랑한다. 그 중에서도 최고의 닭살 광고가 바로 사쿠라대전2의 광고. 특별출연한 사쿠라 코스프레의 요코야마 치사(橫山智佐=진구지 사쿠라 성우)씨와 함께 「날 잡아 봐요」 연기를 펼쳤다. 특히 마지막에 세가타 산시로와 진구지 사쿠라가 서로 껴안고 뒹구는 장면으로 인해 한때 세가타 산시로 역의 후지오카 히로시 씨가 요코야마 치사 팬클럽에 암살 당할 뻔 했다는 소문도… (거짓말)

이 이외에도 많은 실사 광고들이 있으나 자료 부족과 독자들의 건강상 싣지 못했다.

실사 비주얼을 채택한 게임

이쪽은 게임 자체는 실사가 아니지만 무슨 이유에서인지 비주얼 동영상을 실사로 만들어 놓았다. 차라리 애니로 만드는 것이 나았을걸… 이라는 생각이 드는 것들이나, 나름대로 재미있게 보는 사람도 있는 것 같다.

기동전사 건담 0079 The WAR for EARTH (반다이, PS)



▲ 붉은 돼지 샤아

기동전사 건담을 실사로 만들면 이렇게 된다는 것을 증명해 준 작품. 오래 전, 건담이 헐리우드에서 실사 영화화된다는 소문이 있었는데 정말 안나오길 잘했다고 생각된다. 한가지 웃기는 사실은 이게 PC용은 물론이고, 소리소문 없이 나왔다가 사라진 기계 「피핀」용으로도 나왔다는 사실이다. 아므로나 브라이트는 좀 참아줄 만한데 중간에 나오는 붉은 혜성 샤아 아즈나블은 거의 붉은 돼지 수준이어서 참기 힘들었다는 말도 들렸다.

데스크림존 (에콜 1996, SS)



▲ 뭐지 이 계단은?

새턴 게임 역사상 길이 남을 명작 건슈팅 게임. 「실제 전투를 방불케 하기 위해 무적시간을 넣지 않았습니다」란 제작자의 말대로 한번 맞으면 계속 맞아서 골로 가는 공포의 NO 무적시간, 앞뒤가 전혀 맞지 않는 스토리, 전혀 긴장감 없는 주인공 목소리 등등 너무 많아서 열거하기도 귀찮다. 이 게임의 오프닝 비주얼엔 실사 캐릭터가 나오지 않는다. 다만 이집트 올 로케에 의한 실사 배경에, 피 튀기는 전장의 총소리와 함께 동료의 안부를 걱정하는 주인공 컴뱃 에치젠의 목소리만 들려올 뿐이다. 참고로 이집트를 여행중이던 어떤 관광객은 한 유적을 답사하다가 이렇게 외쳤다고 한다. 「아니! 여기는 데스크림존 오프닝을 촬영한 곳이 아닌가!!」

게임 자체도 실사인 경우

매체가 CD로 바뀌고, 기계의 성능도 향상되면서 실사 게임을 제작하기가 매우 쉬워졌다. 그로 인해 많은 실사 게임들이 나왔는데, 실사도 실사 나름이리라. 과연 어떤 것들이 있을까?

★ 街(MACHI) (춘소프트, SS/PS)



▲ 10번째 시나리오 「불꽃놀이(花火)」의 마지막 장면. 우리들의 아버지의 모습을 그린 감동적인 이야기.

제절초, 카마이타치의 밤에 이은 춘소프트 사운드 노벨 시리즈 제 3탄. 지금까지의 노벨 게임들과는 달리 재핑 시스템을 이용해서인지 진행이 상당히 까다롭다. 그러나 정말 실사를 이렇게 잘 사용한 게임이 있을까? 총 등장인물은 400여명. 등장인물 한 명 한 명에 개성이 넘친다. 가끔씩 실사 미남 미녀들도 등장해서 큰 거부감도 들지 않는다. 특히 숨겨진 2개의 시나리오를 완전히 클리어 하는 순간, 지금까지 쌓아두었던 실사 게임에 대한 편견을 싹 잊어버리게 될 것이다. 개인적으로 새턴/플스 게임 모두 합쳐 다섯 손가락 안에 넣는 작품.

졸업R (NEC인터채널, PC-FX/PS)



▲ 웃지 마라 정든다

헤드룸의 유명한 「졸업」시리즈를 실사로 만든 게임. 이 게임을 위해 200명의 소녀들 중 오디션을 봐서 5명만 골라 뽑았다… 는데 문제는 이것을 본 어떤 사람이 한 말이다. 「괴수 도감이 따로 없군」 애니메 캐릭터 게임을 실사로 만들면 안 된다 라는 것을 단적으로 보여준 예라고 할 수 있으며, 이것을 본 필자는 차라리 자신이 여학생 교복을 입고 화장하고 들어가는 것이 훨씬 낫겠다고 생각했다. 허나 일부에서는 광적인 팬을 만들어 내기도 했다. (확인불가)

맡겨줘! 퇴마업 세이버즈 (세가, SS)



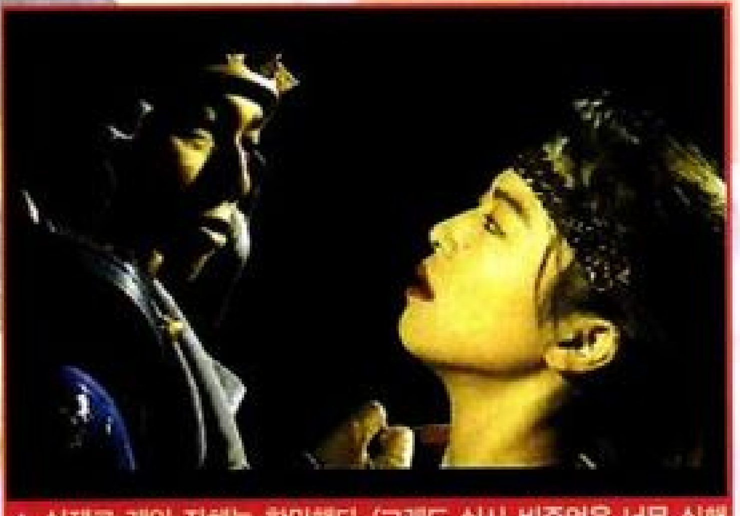
▲ 니들이 무슨 세일러문이냐? (아니, 3명이니까 웨딩피치군)

「플레이어는 수학여행 온 여고생 3명의 기념촬영을 부탁받는다. 카메라 셔터를 누르기 직전 여고생들의 옆에 쌓여있던 돌무더기가 무너지는데, 그 장소는 먼 옛날 요괴들을 봉인해 놓은 장소. 봉인이 풀린 요괴들은 플레이어를 보석으로 만들어 버리고, 봉인을 푼 장본인인 여고생 3명에게 봉인석의 정령은 요괴들을 다시 되돌릴 것을 명령하며 세이버즈로서의 능력을 부여한다」는 것이 게임의 프롤로그. 척 보면 알 수 있듯이 3류 특촬물을 방불케 한다. 그 3명의 여고생들은 「FEEL」이란 그룹인데… 더 이상 설명하지 않겠다. 참고로 이 게임에 대한 제작자들의 코멘트를 들어보자.

1. 여자아이가 세끼 밥보다 좋다.
2. 때때로 변신하는 꿈을 꾼 적이 있다.
3. 퇴마업을 생업으로 하고 있지만, 어찌된 일인지 제대로 요괴를 퇴치할 수 없다.

위의 항목에 해당되는 사람은 이 소프트를 즉시 구입하십시오.

신 · 시노비전 (세가 1995, SS)



▲ 실제로 게임 자체는 할만했다 (그래도 실사 비주얼은 너무 심했단 말야!)

실사 게임의 한 획을 그은 대작. 비주얼도 실사지만 게임도 실사로 디지타이즈해 제작했다. 배우들의 엉성한 연기와 손에서 레이저가 나가는 연출은 마치 김청기 감독님의 모 영화를 생각나게 한다고 해서 「일본판 영구와 닌자」라고 까지 불리워 졌던 게임이다. 연기한 배우들에겐 정말 죄송한 말이지만, 주인공 소우는 다리가 너무 짧았고 여자 주인공 아야는 정말 못생겼다. 그리고 이 게임을 플레이하면서 여자 주인공 아야를 본 필자의 친구는 이렇게 한마디를 내뱉었다. 「차라리 안 구하고 만다」 아마 세가에서 이 이후로 시노비 시리즈를 내놓지 않는 이유가 여기서 너무 많은 욕을 먹어서가 아닐까…

실사 18금 게임

애니메이션 미소녀들에게 질 수 없다는 듯이 반기를 들고 일어난 18금의 실사 미소녀 게임들. 과연 그들이 어필하는 실사의 매력은 어떤 것들이 있는지 살펴보자. 참고로 「虜(토리코)」 실사판이 작년 6월 18일에 나왔다는 소문도… (토리코가 뭔지는 묻지 마시오)

상해 ~ 만리장성 (SCEI, PS)



▲ 전 아무 잘못도 없어요

소프트를 틀어보면 처음에 SCEI의 로고가 뜨지만, 현재 시중에 돌아다니고 있는 이 소프트는 대부분 대만이나 홍콩 등지에서 복사업자들이 개조(?)해서 판매하고 있는 것. 과격한 장면들이 많이 나오니 임산부나 노약자 및 18세 미만의 청소년들은 플레이를 자제하도록 하자. 엽기적인 장면들이 많으나, 한국 간행물 윤리 심의 위원회의 규칙상 여기서는 윤락 업소에서 일하다가 뉴스의 카메라에 잡힌 듯한 모습을 하고 있는 여성이 등장하는 로딩 장면만 실기로 했다. 참고로 새턴용도 존재하며, 게임 방식은 한때 전국의 게임센터를 흔들었던 「사천성」마작과 비슷하다.

The 야구권 Special ~ 오늘밤은 12회전 (소시에타 대관산, 3DO/SS)



▲ 표지는 상당히 정상적이다. 그러나 내용은…

새턴 초기에 등장한 18금 게임. 룰은 매우 간단하다. 가위바위보를 해서 이기면 된다. 그 다음엔 뭘 하는지 묻지 마시길. 알아서 생각하자. 야구권(野球拳)이란 일본 심야 TV 프로에서 시작된 것으로, 남녀가 가위바위보를 해서 질 때마다 하나씩 벗는 것을 말한다. 게임 중에서는 동영상을 이용하여 이길 때마다 장면(?)들을 보여주는데, 이것 또한 가히 엽기. 앞의 상해와 마찬가지로 독자 여러분의 심리적 안정과 윤리 위원회의 규제에 따라 새턴용의 표지만 공개하겠으니, 더 자세한 것을 알고싶으신 분은 소시에타 대관산의 홈페이지로 가 보자(홈페이지 주소는 http://www.societa.co.jp). 더불어, 플스용도 존재하긴 하나 상해와 마찬가지로 대만에서 만들어낸 버전이다.

버추어 포토 스튜디오 (어클레임 저팬, SS)



▲ 옷차림이 조금 그런가… (땀 삘삘;;)

주인공은 카메라맨이 되어서 감독인 사이온지 고우 선생의 지시에 따라 사진을 찍는 시뮬레이션 게임이다. 모델은 3명이 있으며 이들을 제대로 찍어주지 않으면 화를 내면서 돌아가 버린다. 18금 소프트이니 만큼 상당히 과격한(?) 장면들이 준비되어 있는데, 그 실체는 수수께끼의 보너스 스테이지에서 드러난다. 그래도 이 게임의 모델들은 다른 실사 게임에 비해서 상당히 양호한 편.

플레이보이 가라오케 Vol.1&2 (빅동해, SS)



▲ 저 오늘 시간 많아요

메가드라이브 시절 배틀매니아 시리즈로 인기를 얻은 빅동해에서 이런 게임을 만들다니 정말 회사가 기울긴 기울었다는 생각이 들 정도이다. 내용은 초단순. 말 그대로 전 6곡이 수록되어 있는 가라오케 소프트이다. 그러나 중요한 것은 배경에 그 유명한 잡지 「플레이보이」를 장식했던 모델들이 등장한다는 것이다. 놀랍게도 이 당시 「건그리폰」에 이은 트루 모션을 사용한 동영상을 보여 주었다. 음악들도 사란Q, Mr. Children, B'z등 메이저급 가수들의 음악을 삽입한 것이 특징.

실사로 성우들을 캐릭터로 사용한 게임

목소리의 마술사 성우들을 목소리만이 아닌 연기자(?)로 발탁해서 만든 게임. 목소리만 듣다가 얼굴을 보는 순간 이미지가 깨지는 분들이 많을 줄로 안다. 특히 카나이 미카 & 코오로기 사토미 씨의 목소리와 실물의 괴리감이란…

보이스 판타지아 ~잃어버린 보이스 파워 (아스크 강담사, SS/PS)



▲ 카사하라 히로코씨의 모습. 레이아스의 호오지 후, 랑그릿사Ⅲ의 루나 역을 맡은 분

게임의 세계에 갇혀버린 3명의 인기 여성 성우들을 구출하기 위해 주인공이 모험을 떠난다는 설정의 어드벤처 게임. 각본과 연출은 역시 성우인 치바 시게루(千葉繁) 씨가 맡

왔고, 당연히 게임에 그도 출연한다. 3명의 인기 여자 성우란 요코야마 치사(橫山智佐) 씨, 카사하라 히로코(笠原弘子) 씨, 코니시 히로코(小西寬子) 씨로서, 낮에는 보통 RPG풍의 맵화면에서 애니메 캐릭터에 목소리만 나오지만 밤이 되면 실사로 등장하여 플레이어와 이야기를 나눈다는 게임이다.

게임천국 극락팩 (자레코, SS)



▲ 왼쪽부터 타카하시 미키, 니시하라 쿠미코, 카나이 미카, 코오로기 사토미

새턴용 게임천국에 오리지널 비디오 테입을 동봉한 것이 극락팩이다. 이 비디오 테입에는 게임천국의 애니메이션이 16분 정도 들어있으며, 그 뒤를 이어 「성우천국」이 41분 용량으로 들어있다. 성우천국의 내용은 게임천국에 출연한 성우들 중 타카하시 미키(高橋美紀=미키 역) 씨, 카나이 미카(かないみか=세리아 역) 씨, 코오로기 사토미(こおろぎさとみ=미사토 역) 씨, 니시하라 쿠미코(西原久美子=유키 역) 씨 이렇게 4명을 뽑아서 밀착 취재 형식으로 만든 것이다. 그녀들이 노래하는 게임천국 삽입곡의 클립도 들어있으니, 팬이라면 좋아할 지도….

보이스 아이돌 매니악스 (데이터이스트, SS/PS)



▲ 한때 50원으로 청춘을 불태웠던 포켓걸이란 당구 게임과 느낌이 비슷하다

성우 8명과 대전하는 당구 게임이다. 시합에 이기면 성우와의 데이트씬이 무비로 흐른다. 당구 게임도 6종류나 들어있어서 쉽게 질리지 않을 듯. 성우는 아까도 말했듯이 8명이 출연한다. 이케자와 하루나(池澤春菜) 씨, 킨게츠 마미(金月眞美) 씨, 시시도 루미(宍戶留美) 씨, 시노하라 에미(篠原惠美) 씨, 타카다 유미(高田由美) 씨, 니시하라 쿠미코(西原久美子) 씨, 후카미 리카(深見梨加) 씨, 니시무라 치나미(西村ちなみ) 씨로서 당구를 좋아하고 여기에 나온 성우들을 좋아한다면 구입해도 괜찮을 듯. 참고로 킨게츠 마미 씨는 「두근두근 메모리얼」의 후지사키 시오리 역을 맡은 분이다. 플스용은 「보이스 아이돌 콜렉션」이란 제목으로 나와 있다.

스텐바이 SAY YOU! (휴먼, SS/PS)



▲ 오늘은 요코야마 치사 씨가 많이 나오네요

애니메이션의 음향감독이 되어서 성우들의 더빙을 지도하는 시뮬레이션 & 어드벤처 게임. 어느날 주인공은 선생님인 성우 겸 음향감독 치바 시게루(또나?) 씨로부터 오리지널 애니메이션의 음향감독으로 배치받는다. 성우들과 대화를 통해 더빙 연기지도를 해서 애니메이션 「인터럽트걸」을 만들어 내는 것. 보통은 볼 수 없었던 무대 뒷부분을 체험할 수 있다. 참고로 등장 인물들은 요코야마 치사(橫山智佐) 씨, 미키 신이치로(三木愼一郞) 씨, 치바 시게루(千葉繁) 씨, 야오 카즈키(矢尾一樹) 씨 등이 있다.

실사 액션 게임

실사를 이용한 액션 게임. 보통 실사를 디지타이즈해서 만든다. 리얼한 캐릭터를 만들 수 있다는 장점이 있으나, 장점인지 단점인지는…

모탈 컴뱃 시리즈 (미드웨이, 많은 기종)



▲ 솟구치는 피의 미학 (Finish Him!)

아케이드에서 최초로 등장하여 폭발적인 인기를 누리며 많은 열광팬을 만들어낸 실사 대전 액션 게임. 그러나 잔인무도한 연출로 인해 여러 단체들로부터 지탄을 받아 왔고, 우리나라에서도 매스컴을 타게 되는 영광(?)을 안았다. 많은 기종으로 이식되었으며 헐리우드판 영화도 2탄까지 제작되었다. 이 게임은 쉽게 말해 세 단어로 표현될 수 있다. 때려라, 쓰러뜨려라, 끝내라(어떻게 끝내는 지는 캐릭터마다 각각 달라서 일일이 열거하지 않겠다. 알고 싶으면 직접 해보자).

스트리트 파이터 리얼 배틀 온 필름 (캡콤, SS/PS)



▲ 참고로 춘리의 차이나 드레스는 바이슨(일본판 베가)이 입힌 것이다.

장클로드 반담 주연의 헐리우드판 영화 「스트리트 파이터」가 나오자 그것을 이용해서 캡콤에서 다시 대전 격투를 제작한 것이 이것이다. 영화판을 기본으로 해서 만들어 졌기 때문에 실사가 되었고, 덕분에 상당한 엽기(?) 소프트가 되었다. 허나 게임 자체는 그리 나쁜 것이 아니었는데… 오리지널 캐릭터로써, 영화에선 싸우지도 않고 일본어만 떠들어 댄 전설적인 인물 캡틴 사와다도 등장하니, 가일 코스프레를 한 장클로드 반담과 아줌마 캐미를 보고 싶으신 분과 함께 한번 플레이해 보시길 권한다. (그래도 춘리는 예쁘단 말이야!)

초형귀 ~ 구극무적 은하최강남 (메사이야, SS/PS)



▲ 우~~~웩

PC엔진에서 컬트적인 인기를 모았던 초형귀&애초형귀의 32비트 기기 버전업판이다. PC엔진판은 실사가 아니었으나 기계의 성능 향상으로 인하여 실사로 바뀌어 버린 초형귀 시리즈는 가히 엽기를 자랑한다. 주인공은 애초형귀의 아돈과 삼손에서 다시 원래의 위타천과 변천으로 돌아갔다. 특히 2P 캐릭터인 변천이 아이템의 획득했을 때의 목소리는… 이른바 변태 슈팅. 말이 필요 없다. 직접 플레이하는 방법밖에. (새턴판의 정식 제목은 「초형귀 ~ 구극무적 은하최강남의 역습」이다.

기타 실사 게임들

그 외의 실사 게임들을 모아 본다고 모아 봤지만 앞에 쓴 글들의 연장선에 불과하다. 그러나 그 중에서도 조금 엽기적인 소프트들을 모아 보았다.

펑키 환타지 (요시모토 흥업, SS)

스캔사진23〉 얼씨구~~~

온갖 패러디로 점철된 게임, 게임의 캐릭터까지 어디서 많이 본 녀석들이다. 단, 복장은 어디서 많이 보았지만, 얼굴



▲ 얼씨구~~

은 실사라는 것. 그것도 제작사 요시모토 흥업의 사원들 얼굴 40명을 본따서 만든 것이다. 게임은 시뮬레이션 RPG 형식. 게임보다는 역시 개그와 패러디를 즐기는 쪽이 좋을지도? 참고로 이 게임에 이은 요시모토 흥업의 새턴 게임 2탄은 펑키 헤드 복서이다. 한번 해보겠다는 분은 말리지 않는다.

앨범클럽 세인트폴리아 여학원 (소시에타 대관산, SS)



▲ 뭘 봐?

아구권의 제작사 소시에타에서 제작한 게임. 아쉽게도 18세 이상 권장으로 발매되었다(뭐가 아쉬워?). 게임의 내용은 상당히 신선하다. 바다와 맞닿아 있는 명문 여자고교인 「세인트폴리아 여학원」에서 여학생들은 즐거운 학원생활을 보내고 있다. 플레이어는 카메라맨이 되어서 남금(男禁)의 꽃밭에 잠입하여, 그녀들의 앨범을 완성하는 것이 목적이다. 그렇지만 교내에 직접 들어갈 수 없고, 촬영도 여학생들과의 교섭이 필요해서 간단하지만은 않다. 이렇게 써놓고 보니 WIN용으로 나온 엘프사의 명작 소프트 「臭X」와 상당히 비슷한 것 같다. 참고로 이 게임의 광고문구는 아주 간단 명료하게 게임의 내용을 설명해 놓았다.

노린다 → 찍는다 → 즐긴다

정말 「臭X」를 여기 갖다 놓아도 될 듯한 문구이다. (즐긴다란 것은 사진을 앨범에 장식하여 즐긴다는 것이니 착각하지 마시길)

임금님 게임 (소시에타 대관산, SS)

실사 미소녀 게임의 최첨단을 걷는 소시에타 대관산의 4번째 새턴 작품. 소시에타는 자신의 갈 길을 확실히 걸어간 그들이야말로 진정한 남자들이라 할 수 있다. 제목은 말 그대로 「임금님 게임(王樣ゲーむ)」. 내용도 초 단순. 배틀 게임이라고 하는 미니 게임에서 승리해서, 여자애들에게 벌칙 게임을 내리는 것이다. 벌칙 게임은 각각의 여자애들에게 10종류 이상 준비해 두어서, 그녀들을 간지럽히거나 코스프레 시킬 수도 있다. (필자는 매우 건전해서 이런 짓



▲ 오빠~ 놀다 가요~~

은 안한다) 배틀게임은 3종류. 「슬금슬금 쾅」은 누가 장애물을 피해 먼저 나무의 정상에 오르는가. 「피코피코퐁」은 우리 나라 오락 프로그램인 「출발 드림팀」에서도 나왔던 게임으로 가위바위보로 이기는 쪽은 망치로 때리고 지는 쪽은 냄비로 막는 것. 「저쪽 보고 호이」는 상대의 손가락이 가리키는 방향으로 얼굴을 돌리면 지는 게임을 말한다. 이것 또한 아쉽게도 18세 이상 권장이다.

고전강령술 백가지 이야기 (허드슨, SS)



▲ 「엄마! 도와줘요!」 그러나 딸의 절규는 엄마에게 닿지 않는다

백가지 이야기(百物語)는 일본 고대의 괴담회로 강령술(降靈術=영혼을 강림시키는 술법)이기도 하다. 어두운 밤, 많은 사람들이 모여서 괴담을 주고 받는다. 방에는 100개의 촛불이 세워져 있어서 괴담이 끝날 때마다 1개씩 불을 꺼나간다. 그리고 백번째의 괴담이 끝나고 최후의 촛불이 꺼지는 순간, 새까만 방에 정말로 영혼이 내려온다는 것이다. 이 강령술을 재현한 소프트가 바로 이것. 과연 화면상의 모든 촛불이 꺼질 때, 영혼이 내려올까… 예전 「토요 미스테리」나 「이야기 속으로」와 같은 TV프로와 분위기가 상당히 비슷하다. 참고로 게임을 처음 시작하면 경고문이 뜨는데 내용은 이러하다.

이 「백가지 이야기」는 진짜로 영혼을 가까이 끌어 당겨 버릴 가능성이 있는 소프트이다. 어떤 사태가 일어나더라도 책임 질 수 없으니, 플레이어 본인이 대처할 것을 계약서에 사인하여 맹세해 주기 바란다…

게임의 실사 영화화

조금 외도를 해서 게임을 실사 영화화 시킨 것은 어떤 것이 있는지 살펴보자. 물론 헐리우드판 뿐만 아니라 국산이나 홍콩쪽에서도 제작한 것이 있다. (영화의 재미는 장담 못한다)

스트리트 파이터 (Street Fighter, 미국, 감독 : 스티븐 E. 드 소우저)



▲ 이것이 그 유명한 반담의 서머솔트킥

캡콤의 스트리트 파이터2에 자극(?) 받은 장 클로드 반담의 주연 영화. 대체적인 것은 위의 리얼 배틀 온 필름에서 언급했다. 그런데 왜 류와 켄은 어둠의 무기 상인으로 나오고 혼다와 발로그가 춘리의 부하인지 모르겠다. 가장 황당했던 것은 블랑카가 가일의 친구인 찰리(일본판 내쉬)가 개조당한 것으로, 그 개조에 가담한 박사가 달심이다. 이 이외에도 멋대로 만들어 내는 스토리는 가히 환상이니, 취미 삼아 보아도 괜찮을 듯 하다.

모탈 컴뱃 (Mortal Combat, 미국, 감독 : 폴 앤더슨)



▲ 이 영화에서 그래도 가장 잘 된 캐릭터인 스콜피온과 서브지로

2편까지 나왔으며 국내 TV에서도 1편은 해 주었던 걸로 기억한다. 그래도 원작의 스토리에 충실하게 따르고 있는 덕분에 매우 재미가 없어서 차라리 스트리트 파이터같이 스토리를 바꾸는 것이 낫지 않았나 싶다. 「하이랜더」, 「헌티드」등에 출연한 액션 배우 크리스토퍼 램버트가 라이덴 역으로 나오는데, 정말 이 아저씨도 돈 벌어 먹기 힘들다는 것을 느끼게 한다.

수퍼 마리오 브라더스 (Super Mario Bros., 미국, 감독 : 록키모튼, 애나벨 잰켈)



▲ 배관공 형제 나가신다

81년에 등장한 닌텐도사의 간판 게임 수퍼 마리오 브라더스를 헐리우드에서 영화화 한 것이다. 게임의 내용과 동일한 것은 배관공 마리오 형제와 데이지 공주, 요시, 쿠파가 나온다는 것, 그리고 버섯이 도움을 준다는 것 뿐이다. 그 이외에는 완전히 다르니 마음을 비우고 한번 보는 것도 좋을 듯. 단, 영화를 본 뒤에 재미없다고 본지에 항의하지 마시고.

용호의 권 (감독 : 강용규)


▲ 왼쪽이 료 사카자키이고 오른쪽이 킹이라고 이 영화는 우긴다

SNK 게임인 용호의 권 1탄을 기초로 만들어진 국산 영화. 제주도 올로케로 이루어져서 드넓은 초원에 뛰어 노는 조랑말을 볼 수 있다. 배우들의 캐스팅도 수준급으로 토도나 미키는 원작에 충실하게 재현되어 있다. (아줌마 킹을 제외하면) 거기다 용호난무의 장면은 국내 최초로 시도한 촬영법에 의해 이루어졌다. 가끔씩 비디오 가게에 있으니 시간과 돈이 남아돌고, 국내 성인 에로 영화에 식상하셔서 새로운 국산 영화를 찾으시는 분들에게 권하고 싶다. (이러다 돌 맞을지도)

번외편 : 만화 원작 실사 영화

조금만 더 외도를 해서 만화가 원작인 실사 영화를 조금 살펴보자. 이 이외에도 상당한 엽기를 자랑하는 피구왕 통키와 드래곤볼의 국내 실사판도 존재하는데, 명절날 아침에 TV를 틀면 가끔씩 해주니 관심 있는 사람은 참고하시길.

아메리칸 북두권 (Fist of the North Star, 미국, 감독 : 토니 랜들)


▲ 미국판 켄시로

물론 하라 테츠오의 원작 만화 「북두의 권(北斗の拳)」을 헐리우드에서 영화화한 것. 헐리우드 답게 많은 수의 배우 기용과 리얼한 촬영 세트가 돋보인다. 그리고 유리아 역의 와시오 이사코 씨가 예쁘다! 내용은 북두의 권 원작 만화의 1권을 조금 각색해서 옮겨 놓은 것. 당연히 재미가 없다. 가장 압권은 켄시로 역의 게리 다니엘스가 악당에게 비공을 사용할 때의 장면으로, 명대사까지 영어로 번역되어 나온다. "You are already dead. (넌 이미 죽었다)" 통신상의 어떤 이는 이 영화를 이렇게 표현하기도 했다. "훗, 니들이 만들면 안 망가질 줄 알았냐?"

북두의권 (감독 : 왕룡)


▲ 한국판 켄시로

환상의 오프닝 주제가로 시작되는 국내판 실사 북두의권. 촬영 세트에 돈들일 여력이 없어서인지 황무지, 폐차장, 롯데월드 매직 아일랜드같은 곳에서 촬영했다. 더 이상 할 말이 없다. 이 영화의 주제가 가사만 쓰고 마치겠다.

모든 것이 끝나버리고 지금 여행길에 나서네
아픈 상처를 감싸안고 이젠 더 이상 돌아오지 않을 거라네
슬픔을 이겨낼 방법을 찾지 못한다 하더라도
오오 끝없는 방황길 오오 나의 인생 나의 열정 오오 지친 내 모습
오오 그것은 인생 그것은 외로움

북두신권 (北斗新拳, 홍콩, 감독 : 오춘만)


▲ 홍콩판 켄시로

솔직히 앞의 두 북두의권은 그래도 인내심을 가지고 끝까지 보았지만, 홍콩판 북두의권은 30분쯤 보다가 온몸으로 느껴지는 전율에 의해 비디오 전원을 뽑아 버렸다. 촬영도 홍콩의 유원지와 공원에서 했고, 내용 또한 완전히 엉망진창이다. 켄시로가 유리아를 데리고 하늘을 날기도 하고, 레이는 예비군 복장을 하고 나온다. 우뢰매나 영구와 땡칠이가 100배는 낫다고 자신한다.

소녀혁명 우테나


▲ 히메미야 안시가 압권이다

코믹과 TV 시리즈, 극장판으로 인기를 모은 소녀혁명 우테나의 실사 뮤지컬. TV판의 초반 내용과 동일하며, 배우는 전부 여성. 하지만 계속 보다 보면 TV의 Power Off쪽으로 자신도 모르게 손이 가는 것을 느낄 수 있을 것이다.

마치면서

앞에서 말했듯이 게임은 대용량화되는 추세에 따라 실사를 사용하기가 수월해 졌다. 특히 대용량 매체인 DVD를 사용하는 PS2가 선보이고, 여기에 맞춰 에닉스는 「0-Story(러브 스토리)」라는 실사 게임도 발표했다. 현재까지 비디오 게임 업계에서 실사의 장점을 제대로 살린 게임은 몇 개 없지만, 「街(MACHI)」같은 수작에서 가능성이 보여지듯이 좋은 게임들이 많이 나와 주었으면 하는 바람이다. 물론 다른 의미로 실사 게임도 재미있게 즐기기는 하겠지만…


▲ PS2로 개발중인 에닉스 발매의 「0-Story」



옛 것을 알아야 잘 먹고 잘 살지!

SFC만 게임기냐!

「세가의 게임기는 세가 팬들을 위한 것이다」라는 이야기는 이제 정석처럼 통하는 이야기이다. 그러면 세가의 골수 팬들이 처음 생긴 게임기는 어떤 것일까? 개인적으로는 「메가드라이브(이하 MD)」가 아닐까 한다. 분명 「슈퍼패미콤(이하 SFC)」라는 강력한 라이벌이 있었지만, 적어도 플레이스테이션과 세가새턴의 관계와는 다르게, MD는 자신만의 독자적인 영역을 가지고 꾸준히 버텨나갔다. 도대체 MD는 어떤 매력을 가지고 있었기에 그렇게도 많은 유저들을 세가의 팬으로 만들 수 있었던 것일까?

첫 회의 SFC는 하드웨어적인 측면이 재미있는 게임기였기 때문에 하드웨어를 중심으로 소개했다. 하지만 MD의 경우는 하드웨어보다는 게임에 대한 이야기, 그리고 알려지지 않은(혹은 꽤나 과소평가 받고 있는) 게임들에 대한 이야기로 끌어나가는 편이 훨씬 재미있을 듯 해서 이번에는 철저히 게임 중심의 이야기를 해볼까 한다. 물론 중간에 하드웨어에 관한 이야기들은 있겠지만, 그보다는 이 기사를 읽고 롬파일 하나라도 구해서 직접 플레이할 수 있도록 하는데 목적을 두었음을 미리 밝히는 바이다. SFC의 그늘에 가려서 여러분에게 알려지지 않았던 게임들을 「파찾즐」하는 의미라고나 할까?

또한 게임기의 성능과 게임간의 상관관계에 대한 독자들의 이해의 폭을 넓혀보고자 하는 생각도 있었다. MD에서 발전하고 인기를 끌었던 장르들이라면(뒤에서 차근차근 알 수 있겠지만)상당부분은 MD라는 게임기 자체의 성능 때문에 발전했다고 볼 수 있기 때문이다. 이는 어떤 게임기에서나 마찬가지로 생각할 수 있는 부분이며, 굳이 이 경우만이 아니더라도 언제나 게임기와 소프트웨어 사이의 관계를 생각할 때에는 따지고 넘어가게 되는 부분일 것이다.

참고로 PC엔진(이하 PCE)에 대한 이야기도 함께 다루고 싶었지만 어느 정도 CD-ROM을 제대로 즐길 수 있게 해 주는 에뮬레이터가 나오지 않는 한은 의미가 없으리라 생각되므로, 뒷부분에서 따로 페이지를 할애해서 간단하게 다루도록 하겠다.

나는 16비트다…나는 68000이다

● 번개!

세가가 MD 이전에 내세웠던 주력기종은 「세가 Mk Ⅲ」라는 기종이었다. 당시 대단한 인기를 끌면서 전세계에서 1억대 이상 팔렸던 「패밀리컴퓨터(이하 FC)」에 대항하고자 세가가 내놓은 게임기였지만, 소프트웨어의 열세 때문에 대실패를 거둔 게임기였고, 더 이상 기존의 플랫폼으로는 닌텐도와 경쟁할 수 없다고 여긴 세가는 FC와는 비교도 되지 않는 고성능 게임기인 MD를 내놓는다.

이 기계는 당시 모토롤라에서 내 놓았던 16비트 CPU인 68000를 병렬로 장착하고 있었고, 그 때문에 당시의 어떤 게임기와도 비교할 수 없는 빠른 처리 속도를 보여주었다. 사실 CPU의 처리속도만 놓고 본다면 오히려 후에 나온 SFC보다도 빨랐고, MD에서는 이러한 빠른 처리속도를 이용한 게임들이 많은 인기를 누렸다.


▲ 당시로는 혁명에 가까웠던 고속 스크롤을 보여주었던 썬더포스3

● 하지만 화장빨은…

빠른 처리속도에 반해서 그래픽 면에서는 상당히 처지는 쪽이었다. 일단 당시 많은 인기를 끌었던 두 게임기와 비교해보자.

16비트 게임기 시절, 각 게임기의 그래픽 능력 간단 정리

	MD	SFC	PCE
동시 발색수	56색	256색	512색
각종 특수효과	소프트웨어적으로 지원	하드웨어적으로 지원	상대적으로 약함

위의 표와 같이 MD의 그래픽 능력은 상당히 어중간했다. 지난호 기획기사에서 어느 정도 다루었던 대로, SFC는 하드웨어 자체에서 특수효과를 처리하고 있었기 때문에 게임화면에서는 여러가지 깜짝 놀랄만한 효과를 보여주었다. 반대로 PCE의 경우는 많은 동시 발색수는 물론이거니와, CD-ROM을 이용해서 대용량의 데이터를 쓸 수 있었다는 이점이 있었기 때문에 정지화상에서는 타의 추종을 불허하는 퀄리티를 보여주었다. MD는 이 사이에 끼어서 이도 저도 아닌 모습을 보여주었고, 이는 상대적으로 MD가 가지는 약점이었다고 하겠다(반대로 8비트 게임기였던 PCE는 상대적으로 뛰어났던 그래픽 때문에 꽤 오랜 동안 현역에서 활동할 수 있었다).




▲ 물론 제작사의 능력으로 상당부분 커버가 될 수는 있는 부분이었기도 하다

현재 사용할 수 있는 에뮬레이터

MD는 SFC에 비해서 상대적으로 간단한 하드웨어 구성을 지닌다. 두 개의 68000칩과 사운드를 담당하는 Z-80칩만 에뮬레이션해 주면 일단 기본적인 에뮬레이팅 작업은 끝나기 때문이다. 또한 칩 내의 명령어 구조나 계통적인 면에 있어서도 SFC보다는 훨씬 간단하고, SFC와 같이 특수칩을 에뮬레이트할 필요도 없기 때문에 기본적인 에뮬레이션만 끝난다면 거의 모든 게임이 플레이 가능하다고 하다. 현재 일반적으로 사용하는 에뮬레이터는 윈도우즈용의 DGEN이나 도스용의 KGEN98과 GENECYST가 있는데, 어느 프로그램이나 기능은 대동소이하므로, 사양이 따라준다면 DGEN쪽을, 아니면 KGEN98과 GENECYST를 함께 사용하도록 하자.

단, Genecyst와 KGEN98는 도스용 에뮬레이터이기 때문에 조이패드의 지원이 원활하지 못하다는 약점이 있다. 설사 사용한다고 하더라도 6버튼 지원 기능을 포기해야 할 뿐 아니라 에뮬레이션 속도가 느리기 때문에 조작감의 문제도 생기는 단점이 있다.

이런 게임이라면 한 번 해 주지!

위에서 말한 대로, 이번의 에뮬레이터 기획은 명작 기행 형식이 될 것이다. 분명 뛰어난 완성도를 가지고 있었음에도 유저들에게 인기를 얻지 못한 게임들이라든지 그 가치를 과소평가 받고 있는 게임들을 중심으로 알아보도록 한다.

단, 에뮬레이터로 즐길 수가 없는 게임은 제외하도록 한다. 이 코너는 어디까지나 에뮬레이터 기획이지 파찾즐이 아니기 때문이다(개인적으로 좋아하는 「수라의 문」이나 「마왕연사자」와 같은 게임들이 이런 이유로 제외되었고, 본인도 상당히 아쉽게 생각한다). 또한 개인적으로 생각하기에 여기서 다루지 않아도 될 정도로 인기를 끌었고 인지도를 가지고 있다고 생각되는 게임 역시 제외하도록 한다.

빠른 처리속도를 요구하는 시뮬레이션

MD에서 가장 많은 인기를 끌었고, 골수팬들을 확보했던 장르라면 시뮬레이션을 빼 놓을 수 없다. (게임에 따라서는 그래픽으로 승부 하는 경향이 강한 게임들도 분명 있었지만)시뮬레이션에서 무엇보다 중요한 것은 상대 유니트의 빠른 계산과 행동이라고 할 수 있다. 처리속도에서 우위를 유지하고 있던 MD에게는 가장 적당한 장르라고 할 수 있었으며, 여러 명작들이 발매되어서 많은 인기를 끌었다.

허족즈바이

지금 필자가 글을 쓰면서 「허족즈바이」라는 이름을 입에 담는 순간 양옆에서 탄성이 터져나왔다. 역시 명작을 알아주는 사람을 만나면 기분이 좋다니까…이 게임은 MD의 초기작으로, 전략 시뮬레이션과 액션을 적절히 섞은 형태의 게임이다. 특이한 것은 한 화면에서 2인용 플레이를 지원했다는 것.

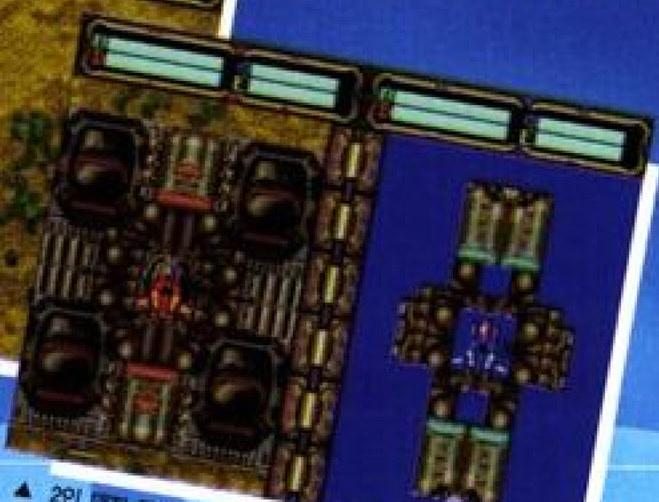
DATA

MD최강의 서드파티 중 하나였던 테크노 소프트의 작품. MD초창기의 작품이지만, 후반기까지도 이 게임에 대한 팬들의 지지는 절대적이었고 소프트 구입도 상당히 어려웠던 게임이다. 기존 전략시뮬레이션의 틀을 깬 2인 동시 플레이나 액션이 적절히 섞여있는 전투방식까지, 매력으로 가득 차 있던 작품.

생산과 전투를 반복하는 단순한 형태의 게임이고, 혼자서 한다면 분명 별 재미를 느낄 수 없는 스타일이지만, 친구와 함께 플레이하게 된다면 얘기가 틀려진다. 상대의 생산 현황이나 전략을 보면서 플레이할 수 있기 때문에 오히려 긴장이 한층 더하는 것이다. 요즈음 에뮬레이터들은 2인용을 완벽하게 지원하니, 친구와 함께 즐긴다면 기쁨 두 배 우정 파괴. 참고로 이 게임의 제목은 독일어, Herzog(두뇌)와 Zwei(둘)을 합친 의미로, 게임의 컨셉 자체가 2인 대전을 노리고 있음을 알 수 있다.



▲ 1인 플레이도 가능하기는 하다



▲ 2인 대전 플레이는 이런 느낌이다

빅센357

필자가 MD의 광적인 팬이 되는데에 결정적인 역할을 했던 게임 중 하나이다. 비록 우리 나라에는 극히 적은 물량만이 수입되었기 때문에 대부분의 유저들에게는 전설로 남아있는 게임에 불과하지만, 한 번이라도 이 게임을 만난 사람이라면 절대 잊을 수 없다는 또 다른 전설이 있을 정도로 훌륭한 게임이다.

DATA

이 게임은 메사이야가 1992년에 발매했던 전략 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 로봇 특수부대인 「빅센357」의 부대원이 되어서 적들과 싸워나간다. 단순하면서도 명쾌한 스토리라인을 가지는 게임. 뛰어난 전투화면 그래픽이나 시스템 적인 면에서 좋은 평가를 받았던 게임이다.

게임의 시스템은 샤이닝포스와 거의 비슷한 방식으로 진행되지만, 근 미래를 배경으로 한 로봇 시뮬레이션 게임이라는 것이 특징. 로봇대전 시리즈와는 달리 이 게임만을 위한 오리지널 메카닉들을 사용하는 게임이다. 로봇대전이나 샤이닝포스, 그도 아니라면 랑그릿사 시리즈 정도만 접해본 적이 있더라도 쉽게 익숙해질 수 있을 것이다.





▲ 당시 최고 수준의 그래픽을 보여준 전투씬

다이나 브라더스

머리 아프지 않게, 가볍게 즐길 수 있는 아케이드 스타일의 시뮬레이션을 구한다면 바로 이 게임을 추천한다. 우리 나라에 정식 발매도 된 관계로 상당히 흔하게 구할 수 있는 게임이기도 했으나, 당시 함께 나왔던 대작인 「썬더포스4」의 파워 때문에 유저들에게는 그다지 알려지지 않았던 게임이기도 하다.

DATA

공룡시대를 배경으로 한 시뮬레이션 게임. 아케이드 게임을 플레이하는 듯 한 깔끔하고 빠른 템포의 전개가 좋은 게임이다. 또한 각 커맨드가 알기 쉬운 그림으로 되어 있어서 몇 분만 플레이하면 금새 익숙해질 수 있는 게임이기도 하다. 우리 나라에서는 그다지 큰 인기를 누리지 못했던 게임이지만 일본에서는 꽤나 인기가 있었던 게임이고, 이 때문에 후속편도 나왔다.

분명 이 게임은 대작이라고 말하기에는 무리가 있다. 뚜렷한 세계관을 가지고 있던 게임도 아니며(나름대로의 세계관은 가지고 있었지만 일반적으로 말하는 대작들의 잘 짜여진 세계관에 비한다면 좋은 편은 아니었다) 전반적인 게임의 흐름 역시 단순한 편에 가까웠다. 하지만 오히려 이 게임의 매력은 그런 쪽이 아닐까? 귀여운 공룡들을 키워서 먼저 대륙을 정복한다는 스트레이트하고 간단한 게임 진행은 분명 재미있었다.





▲ 눈으로 보이는 존재감의 차이는?

현란한 화면과 빠른 속도, 슈팅!

MD에서는 유난히도 슈팅게임들이 강세를 보였다. 물론 다른 기종들에 대작이라고 불릴만한 오리지널 슈팅 게임들이 상대적으로 적기도 했지만, 슈팅의 경우가 상대적으로 그래픽 자체의 화려함보다는 화면 자체의 연출과 속도감에 좌우되는 측면이 강한 장르였기 때문에 제작사가 한정된 하드웨어 환경 내에서 뛰어난 연출만 해 줄 능력이 있다면 당시의 어떤 게임기와도 비교할 수 없는 뛰어난 게임을 만들 수 있는 게임기였기 때문이다.

무자 알레스터

필자는 현재의 컴파일을 그다지 좋아하지 않는다. 물론 뿌요뿌요도 훌륭한 게임성을 가진다는 것을 부정할 수는 없지만, 컴파일이라는 메이커가 가장 빛났던 것은 분명 가정용 게임기 사상 최고의 슈팅 시리즈 중 하나인 알레스터를 만들 때였기 때문이다.

이 게임 역시도 알레스터라는 이름에 부끄럽지 않을 정도의 엄청난 슈팅이다. 그래픽의 아름다움이야 이미 말로 할 필요가 없을 정도이고, 쉴 새 없이 등장하는 적들의 매서운 공격은 한시도 화면에서 눈을 뗄 수 없게 만든다. 이 뿐인가, 중간에 등장하는 여러 가지의 뛰어난 연출은 게임의 긴장감을 한층 더해준다. 어쩐 일인지, 우리 나라에서는 그다지 인기를 끌지 못하다가 나중에 높은 평가를 받았던 작품.

DATA

썬더포스 시리즈와 함께 MD최고의 슈팅 게임이라고 보기에 부족함이 없는 게임으로, 슈팅게임의 명가인 컴파일이 토아플랜과 함께 제작했다. 기본적인 시스템에서는 MSX시절부터 이어져온 알레스터 시리즈의 기본을 따르고 있지만, 세계관은 일본의 중세로 바꿔어 묘한 느낌을 준다.



▲ 미려한 데모화면의 연출


▲ 보라 말이다!

알리시아 드라군

「테그저」라는 슈팅 게임을 기억하는가? MSX시절에 처음 발매되었고, 「파이어 호크」라는 후속작까지 등장했던 게임으로, 유도 레이저를 사용하는 독특한 게임성으로 많은 인기를 얻은 게임이기도 하다. 이 게임을 제작한 것이 다름 아닌 게임아츠.

기본적으로는 위에서 소개한 테그저의 시스템을 따라가고 있다. 하지만 그래픽 적인 면에서는 그 당시와는 비교할 수 없을 정도로 파워 업 했으며, 시기적절하게 동료들을 사용해야만 게임을 진행할 수 있다는 점 역시도 일반 슈팅과는 차원을 달리 하는 혁신적인 면모였다.

DATA

테크노소프트와 함께 MD를 지키는 파수꾼 역할을 탄탄이 해 주었던 제작사, 게임아츠의 슈팅 게임이다. 기본적으로는 횡스크롤 슈팅의 형태를 따르고 있지만, 액션성을 강하게 띄고 있으며 네 종류의 동료들을 사용해서 게임을 좀 더 쉽게 풀어나가는 것도 가능했다.


▲ 유도레이저와 동료 시스템이 게임의 핵심



글레이랜서

이 게임은 철저하게 만화적이다. 처음 나오는 데모화면부터 시작해서 그래픽과 시나리오는 애니메이션을 연상하게 하며 (당시 함께 발매되었던 썬더포스4의 영화적인 그래픽과 비교해보면 재미있을 것이다) 시스템 적인 면에서는 초보자들에게도 쉽게 익숙해질 수 있을 정도로 잘 짜여져 있기 때문에 조금만 열심히 하면 누구나 엔딩을 볼 수 있는 게임이기도 했다.

DATA

테크노소프트의 슈팅 게임. 그래픽이나 사운드, 슈팅으로서의 재미 등 모든 면에 있어서 최고라고 부를만 한 작품이다. 난이도가 약간 높은 점 정도가 흠이라고 할까? 테크노소프트 게임들의 전통을 따르는 듯 다양한 무기 시스템을 지원하며, 각 스테이지의 구성도 특색있게 잘 되어 있다.


▲ 만화와 같은 그래픽은 압권


▲ 역시 게임 화면의 그래픽도 뛰어나다

엘리멘탈 마스터

개중에는 MD 최고의 슈팅으로 이 게임을 선정하는 경우도 적지 않다. 게임의 구선 자체는 전형적인 슈팅이지만, 악마에게 혼을 팔아 넘긴 형과의 전투라는 시나리오부터 분위기 있는 게임 구성 등은 충분히 매니아들에게도 어필할 수 있었기 때문이다.

게다가 이 게임의 음악은 정말 훌륭하다. 잘 만들었다는 정도의 찬사는 부족할 정도로 뛰어난 음악이 게임 전반을 감싸고 있으며, 각 수록곡들의 분위기 역시도 게임의 분위기와 잘 맞는다. 특히 엔딩 곡과 스텝롤의 곡은 우리 나라 모 게임잡지의 이벤트 음반에도 쓰였을 정도이니 그 수준이 어느 정도인지는 쉽게 짐작할 수 있을 것이다.

DATA

테크노소프트의 슈팅 게임. 그래픽이나 사운드, 슈팅으로서의 재미 등 모든 면에 있어서 최고라고 부를만 한 작품이다. 난이도가 약간 높은 점 정도가 흠이라고 할까? 테크노소프트 게임들의 전통을 따르는 듯 다양한 무기 시스템을 지원하며, 각 스테이지의 구성도 특색있게 잘 되어 있다.



▲ 분위기 있는 데모화면이 인상적이다


▲ 음악을 함께 들려줄 수 없는 것이 아쉽다

질 수 없다. 액션!

액션 역시 뛰어난 타이틀이 많이 발표되었다. 슈팅에 비해서는 명작 타이틀의 밀도가 좀 낮다는 느낌도 있었지만, 역시 몇 몇 뛰어난 액션 게임들은 지금 플레이하더라도 입이 딱 벌어질 정도의 뛰어난 모습이다.

엑스란자

로봇물이 메카닉물은 확실히 게임성 뿐이 아닌 분위기로 승부 하는 경향이 많다. 똑같은 게임이라도 평범한 비행기가 나올 때와 변신 로봇이 나올 때의 분위기는 완전히 틀려지지 않은가.

일단 이 게임은 그것만으로도 충분히 성공이라고 볼 수 있다. 아름다운 메카닉을 멋진 그래픽으로 그려냈다는 것 자체로 이미 메카닉물 팬들에게는 충분히 어필할 수 있기 때문이다. 게다가 이 게임은 변신 유니트의 사용 등으로 전략성까지 자랑하고 있으며, 기존 액션 게임과는 상당한 차이를 지니는 조작방법은 매니아들을 양산하기에 충분했다. 여담이지만, 이 게임은 MD의 첫 6버튼 패드 대응 게임으로 발매되었고, 6버튼을 사용할 때 보다 완벽한 조작성을 자랑하는 것으로 유명했다.

DATA

MD최초이자 최후로 128색 동시 발색을 사용했던 게임이다. 그 때문인지 그래픽은 기존의 MD게임들과 수준을 달리하는 뛰어난 수준. 물론 그래픽 이외의 전반적인 게임성도 대단하지만 MD후기에 발매되어 그리 많은 유저들에게 알려지지는 않았던 작품. 메카닉물을 좋아하는 유저들에게는 후회 없는 선택이 될 것이다.



▲ 일단 이 장면부터 눈물이 흐르는 거다!



▲ 아래에 보이는 오토바이와 합체도 가능

엘비엔토

성공한 기획은 망할 때까지 우려먹어야 한다. 이 시리즈는 그를 가장 극명히 보여주는 시리즈로, 첫 작품인 「엘비엔토」는 명작이라는 칭호가 부끄럽지 않을 정도의 퀄리티를 보여주었지만, 다음 작품인 「어네스트 에반즈」에서 서서히 망가지는 모습을 보여주더니 결국은 장르조차 애매한 마지막 작품 「아네트, 다시」에서는 거의 내다 버려도 좋을 수준으로 전락하고 말았다.

이 게임은 캐릭터성과 게임성을 적절하게 갖추고 있는 오리지널 게임이라는 데에 그 의의가 있지 않을까 싶다. 일반적으로 캐릭터성을 강조하는 게임들이라면 기존의 캐릭터들을 사용하며 게임의 퀄리티 역시 떨어지게 만들어내는 경향이 있지만, 이 게임이야말로 플레이하는 재미와 보는 재미 모두를 만족시켰다.

DATA

유난히도 메가드라이브에서 강세를 보였던 제작사인 울프팀의 작품이다. 초능력을 사용하는 소녀가 마피아를 상대로 싸운다는 내용의 게임으로, 게임 전반에 걸친 박진감 넘치는 액션과 데모화면들이 인상적이었고 다양한 스타일의 적 캐릭터들도 흥미를 자극했다. MD 중반기에 발매된 가장 뛰어난 액션게임 중 하나



▲ 이게 동영상이라면…아흑…



▲ 게임 화면은 이렇다

스트라이더 비룡

처음 이 게임을 접했을 때에는 사용된 용량에 비해서 그래픽이 그렇게 훌륭하다는 느낌을 받을 수는 없었다. 하지만 거대 캐릭터의 사용이나 연출 면에 있어서는 당시의 어떤 게임들도 따라올 수 없을 정도의 대단한 수준이었고, 조작감 자체가 가져다주는 박력이나 상쾌함 역시도 좋았던 게임.

속편이 나와있고 에뮬레이터로도 즐길 수 있지만, 이는 제대로 된 속편이라기 보다는 외전에 가까운 형식이고 제작도 캡콤이 아닌 US Gold라는 미국 계열의 회사에서 했기 때문에 원작의 맛을 느끼는 데에는 무리가 있다. 참고로 마벨 대 캡콤에 나오는 그 비룡이 바로 이 게임의 주인공.

DATA

캡콤의 아케이드 게임을 메가드라이브로 이식한 작품이다. 당시까지의 게임 소프트 중 최고의 용량인 8메가를 사용한 것으로 화제가 되었는데…명불허전이라, 게임의 퀄리티는 대단히 훌륭했다. 특히 캡콤의 초기 히트작인 바이오닉 코만도를 연상하게 하는 벽 등을 이용한 이동방식이 신선했던 게임. 현재 속편도 제작 중이다.



▲ 일단 분위기는 멋지지 않은가



▲ 그리고보니, 뭐…게임 화면도 괜찮다

코믹스존

MD말기에 나온 액션 게임으로, 아마 모르는 유저들이 대부분 아닐까 싶다. 분명 삼성에서 정식 발매까지 되었던 타이틀이지만…발매시기가 이미 MD의 전성기와는 한참 떨어져있던 때였기 때문에 우리 나라에서도 그렇게 주목을 받지는 못했던 타이틀이다. 하지만 게임 자체의 완성도는 거의 최상급이라고 봐도 좋을 정도로 뛰어나다.

액션성에 퍼즐까지 적절하게 결합되어 있는 게임의 진행은 단순하게 치고 부수는 액션들과는 차원을 달리하며, 무엇보다 아이디어가 톡톡 튀는 세계관이 마음에 드는 작품이다. 그래픽 역시도 MD라고 믿을 수 없을 정도의 뛰어난 수준.

DATA

제목에서도 알 수 있는, 만화 같은 게임이다. 주인공은 만화가로, 어느 날, 자신이 그린 만화가 생명을 얻은 것을 알게 된다. 만화가는 그 만화 속의 세상으로 빠져들게 되고, 그 속에서 여러 괴물들과 결투를 벌이고 최종적으로는 만화 속에서 빠져 나와서 현실로 돌아오는 것이 목적이다.



▲ 만화 속에 갇혔다!



▲ 새로운 적도 펜은 그려낸다

기타

롤플레잉이나 어드벤처 등은 애초부터 소개할 생각이 없었다. 물론 훌륭한 롤플레잉이나 어드벤처 게임이 없었다는 이야기는 아니지만, 에뮬레이터의 특성상 시간을 많이 요하는 게임을 플레이하기는 어려운 일이기 때문에 가급적이면 간단하게 즐길 수 있는 게임들을 중심으로 설명하기로 했다. 시뮬레이션의 경우는 MD의 특징적인 장르였기 때문에 따로 분류해서 놓은 것일 뿐, 사실 그 자리에도 다른 장르 하나를 넣을까 하는 고민을 했다는 사실을 아시는지?

팩맨월드 2

DATA

이 게임은 일종의 커뮤니케이션 게임이라고 하는 편이 좋을 듯 하다. 플레이어가 게임에 참여할 수 있는 방법은 단지 팩맨에게 길을 인도해주는 것 뿐. 새총을 이용해서 팩맨이 가야할 길을 적절하게 가르쳐 주기만 하면 나머지는 팩맨이 알아서 하게 된다. 처음 하는 이들에게는 이해가 안 가는 시스템일 수도 있지만, 익숙해지면 상당히 재미있게 할 수 있는 게임.

희귀한 롬 파일 몇 가지를 찾아서 외국의 사이트를 돌아다니던 중에 한 사이트에서 이 게임에 5점 만점에 2점을 준 것을 보고 경악해서 이유를 봤더니 단 한 마디. 「도대체 이게 어떻게 해먹는 게임이냐?」라는 것이었다.

그럴 만 하다. 플레이 방법을 모를 때에는 도대체 무슨 목적으로 만든 게임인지 조차 알 수 없지만, 일단 한 번 알아버리면 중독성도 상당한 게임이다. 플레이 방법은 어렵지 않지만 문제는 그 다음부터의 아이큐 테스트. 팩맨이 저 쪽을 바라보게 하려면 어떤 물체를 움직여서 팩맨의 주의를 끌어야하는지를 생각하는 과정이 이 게임의 백미라고 할 수 있겠다.

게임의 진행 방법은 기본적으로 팩맨을 일정한 방향으로 바라보게 하는 것(방향키의 일정 버튼을 누르면서 C버튼을 누르면 팩맨을 그 쪽으로 바라보게 할 수 있다)과 새총(B버튼)을 이용해서 팩맨을 특정한 사물에 집중하게 하거나 사물을 움직이게 하는 것이 전부이다. 가끔 적들이 나올 때에는 A버튼을 눌러서 팩맨을 파워업 시키면 된다. 처음에 나오는 데모를 간단하게 예로 들어보면, 팩맨은 편지를 찾고 있다. 여기에서 새총을 편지통에 겨냥해서 편지통에서 편지를 떨어뜨린 다음, C버튼을 이용해서 팩맨을 편지 쪽으로 바라보게 하면 팩맨이 편지가 있는 곳으로 걸어가게 된다.


▲ 일단은 이 곳에서 시작한다


▲ 편지를 떨어뜨린 다음에


▲ 팩맨을 이 쪽으로 집중하게 한다

이 게임에서 재미를 더해주는 것은 팩맨의 다양한 반응들이다. 옳은 방향으로 인도했을 때에 팩맨이 짓는 웃음이라든지 계속 잘못된 방향으로 걸어가면서 팩맨이 점점 시들시들해지는 모습, 뭔가 하나를 끝냈을 때에 팩맨이 짓는 만족에 찬 귀여운 표정…어느 것 하나도 빼 놓을 수 없다. 또한 중간에 있는 오락실에서는 원조 팩맨의 미니게임도 즐길 수 있다. 물론 메가드라이브의 뛰어난 스펙을 충분히 활용한 완벽이식 버전.



데빌크러쉬

DATA

이 게임은 테크노소프트에서 제작한 핀볼 게임으로, 여섯 개의 플리퍼(공을 쳐내는 막대)가 장착된 핀볼대를 사용하는 게임이다. 게임 자체의 내용이야 말 할 필요도 없는 전형적인 핀볼이지만 특정 부분에서의 연출이나 스테이지 곳곳에 숨어있는 뛰어난 트랩 등에서 번뜩이는 아이디어를 느낄 수 있는 게임이다.

지금쯤이면 슬슬 지겨워질지도 모르는 제작사, 테크노 소프트의 작품이다. 하지만, 단언하건대 좁게는 MD, 넓게는 이제까지 발매되었던 어떤 핀볼게임에 견주어도 손색없을 정도의 게임성을 지니고 있는 것이 바로 이 게임이다.

그로테스크한 그래픽부터 시작해서 슈팅의 요소를 적절히 가지는 게임성 역시 훌륭하고, 어떻게 보면 지루할 수도 있는 핀볼이라는 게임에서 여러 가지 의외의 요소를 많이 두어서 몇 번을 플레이하더라도 즐겁게 즐길 수 있는 게임이다. 최소한 몇 만원씩 돈을 내고 사야하는 웬만한 패키지 게임보다는 훨씬 훌륭하다고 자신있게 얘기할 수 있다.


▲ 타이틀은 촌스럽지만


▲ 그래픽과 분위기는 압권!

이건 에뮬레이트 안되나?

현존하는 대부분의 MD에뮬레이터들은 거의 모든 게임을 완벽하게 에뮬레이트한다. 하지만 MD에 있었던 두 개의 부스터는 아직 에뮬레이트하지 못하고 있는 실정이다.

일단 MD의 CD-ROM유니트였던 메가CD(이하 MCD)를 제대로 에뮬레이트 할 수 있는 에뮬레이터는 하나도 없다. 도스용 에뮬레이터 중에서 MCD의 에뮬레이트를 시도한 경우가 한 번 있기는 했지만 무위로 돌아갔고, 그 이후에는 어떤 이야기도 들리지 않고 있다. 실패한 기종이라는 인식이 강한 때문일까?

또 하나의 MD주변기기였던 32X의 경우는 현재 꽤 활발한 에뮬레이팅이 이루어지고 있는 상태이다. 처음 발매될 당시에는 MD를 32비트로 즐길 수 있게 해 주는 엄청난 주변기기라는 말에 모두들 혹했지만, 게임의 퀄리티 자체는 그다지 뛰어나지 못했는데다가 그나마 뛰어나지 못한 게임들도 제대로 발매되지 않아서 사장되어버리고 만 비운의 기종.

하지만 얼마 전 인터넷의 에뮬레이터 전문 사이트인 Emul Ages에 32X에뮬레이터 개발 사진이 뜨면서 현재 급속하게 주목을 얻고 있는 상태이다.

세가 보완 계획

슈퍼32X를 정복하면

새턴 에뮬레이터가 등장!?

슈퍼32X(이하 32X)라는 기종을 기억하는가? 이 기종은 MD의 파워업 유니트로, 새턴과 똑같은 CPU인 SH-2를 사용해서 MD를 단숨에 32비트 게임기로 버전업시켜 준다는 환상의 기기였다(적어도 처음 나올 때의 이미지는…). 하지만 대응 소프트웨어의 부재와 세가새턴의 선전으로 금새 시장에서 사라져버린 기기이기도 하다. 그래도 팬은 어디에나 있는 것인지, 현재의 어떤 메가드라이브 에뮬레이터에서도 즐길 수 없는 32X용의 소프트웨어가 최근 한 에뮬레이터 개발자의 노력으로 점점 우리에게 다가오고 있다. 얼마 전 한 인터넷 사이트(www.emucamp.com)에서 있었던 제작자와의 인터뷰를 보면서, 32X의 에뮬레이션은 어디까지 가능할 것인지 생각해보자.

32X에뮬레이터 AGES 개발자 인터뷰



▲ AGES에서 구동 중인 '카오틱스'

■ 「AGES(32X 에뮬레이터)」를 처음 개발한 것은 언제입니까?

1997년 8월에 시작했습니다. 원래는 97년 1월부터 「Gemstone」이라는 PC엔진 에뮬레이터를 개발했지만, 매직엔진이 발매된 것을 보고 포기했죠. 98년 여름부터 도스 버전의 AGES를 윈도우용으로 만들기로 했습니다. 윈도우에서 작업하는 쪽이 훨씬 편하게 일할 수 있거든요. 그 다음부터는 도스에서 작업해 본 기억이 없습니다.

■ 학력이 어떻게 되십니까?

98년에 고등학교를 졸업했고, 이번에 전문대를 졸업하게 됩니다(주: 미국의 교육 환경을 생각해볼 때, College라는 말은 우리나라의 전문대로 번역하는 것이 가장 무난할 듯 합니다).

■ 다른 에뮬레이터를 만들어 보았거나, 아니면 만들어보고픈 생각이 있습니까?

아까도 말했듯이, 꽤 오래 전에 PC엔진 에뮬레이터를 만든 적이 있습니다. 현재는 AGES의 개발에 열중하고 있는 중이죠. 그리고 가능하다면 다른 쪽도 해 보고 싶습니다.

■ 왜 32X 에뮬레이터를 만들기로 결정하셨습니까?

어렸을 때, 저는 제가 가지고 있던 옛날 「세가마크 3」용 게임들을 제 PC에서 즐기고 싶었습니다. 「메가CD」가 나왔을 때는, 제가 가지고 있는 메가CD용 게임들을 PC에서 즐길 수 있으면 얼마나 좋을까 하고 생각하기도 했습니다. 저는 하나로 모든 일을 해결하는 것을 좋아하는 사람이거든요. 복사기를 사기보다는 프린터와 스캐너를, DVD플레이어를 사기보다는 DVD-ROM을 사는 쪽이 훨씬 낫다고 생각합니다. 이 때문에 에뮬레이터를 개발하게 된 것이죠.

그러면 왜 32X를 에뮬레이트하기로 했는지가 궁금하시겠죠? 저와 제 형제들이 에뮬레이터를 개발하기로 한 다음부터, 저희들은 세가의 게임들을 많이 사들였습니다. 그리고 휴가 기간동안에 집에 모여서 그 게임들을 모두 플레이해 봤죠. 그 중에서 32X가 유일하게 에뮬레이터로 즐길 수 없는 기종이었고, 게임을 즐기던 옛날 생각도 나고 해서 32X를 에뮬레이트 하기로 결정했습니다.

■ 언제쯤 정식으로 내 놓으실 계획입니까?

이거, 어려운 질문이군요. 얼마 전까지만 하더라도 제대로 돌아가는 게임은 없었습니다. 그나마 처음으로 게임이 돌아간 것도 2000년 2월 3일의 일이었죠. 저는 AGES가 완벽한 모습을 갖출 때까지 내 놓을 생각이 없습니다. 인터페이스도 잘 갖춰지고, 32X 게임들도 어느 정도 제대로 돌아가지 않는다면 내 놓지 않을 것입니다. 아직까지는 조작도 불가능하며 세팅에도 문제가 있으며 풀스크린 모드에서 즐기는 것도 불가능합니다. 설사 조작이 가능하다고 해도, 게임을 즐길 수 있는 수준은 아니죠. 글쎄요…한 달에서 두 달 사이에는 내 놓을 수 있을 것 같습니다.

■ 제대로 돌아가지 않는 32X 게임은 어떤 것이 있죠?

아직 제대로 돌아가는 게임은 없습니다. 아직 그래픽조차도 보지 못한 게임들도 많습니다.

■ 당신이 좋아하는 32X 게임은 어떤 것이 있죠?

「스페이스 해리어」와 「애프터버너」, 그리고 「카오틱스」일까요?

■ 요즈음 CD의 형태로 롬파일들을 모아놓는 경우가 많은데요, 이에 대해서는 어떻게 생각하시는지요?

여기저기서 파는 그런 것들이라면 별 흥미 없습니다. 그런 것을 사는 사람들이 얼마나 될까요.

■ AGES를 제작하는 경비는 어떻게 충당합니까?

도움을 주는 곳은 없습니다.

■ 세가새턴도 에뮬레이션 할 수 있다고 생각하십니까?

에뮬레이트 할 수 없는 기종은 없습니다. 단지 이제는 세가새턴에 대한 정보들을 찾기가 힘들다는 것이 문제죠(주: 미국에서 세가새턴은 대 실패를 거둔 기종입니다. 상대적으로 MD는 큰 성공을 거두었던 기종이기 때문에 아직도 소프트웨어나 하드웨어에 대한 정보를 구하기가 쉽습니다).

■ 「네오지오 포켓(이하 NGPC)」에뮬레이터인 R.A.P.E에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

일단 이름부터 마음에 안 듭니다(주: 사전을 찾아보시는 것이 좋을 듯). 또한 에뮬레이터의 성능이 어느 정도든지, 별 상관없습니다. 저와는 관계없는 일이고, 그 쪽에서 NGPC를 에뮬레이트하든 뭘 하든 별 관심 없으니까요.

■ 비디오게임은 어느 정도나 즐기고 계십니까?

거의 즐기지 못합니다. 남는 시간은 모두 AGES프로그래밍에 투자하고 있으니까요.

■ 「드림캐스트」는 가지고 계십니까?

아니오. 하나 구해서 세가 측과 AGES를 드림캐스트용으로 이식하는 문제에 대해서 생각을 해 볼 수도 있겠지만…그 쪽에서 어떻게 생각할지는 잘 모르겠군요(주: AGES와 드림캐스트는 모두 윈도우즈를 운영체제로 사용합니다. 그렇기 때문에 이런 얘기를 하는 듯 하군요).

■ 어려운 시간 내 주셔서 감사합니다.

예, 감사합니다.

ART GALLERY

갑작스런 소식일지도 모르지만 이번달을 끝으로 아트 갤러리는 문을 닫게 되었습니다. 나름대로 애착을 가지고 이끌어오던 코너였는데 막상 마지막이라니 아쉽군요. 이번달에는 언젠가 전 담당자 천년펭귄이 약속한 것처럼 게임파워가 새롭게 바뀐 8월부터 이번호까지 아트갤러리에 온 그림 중 우수작을 뽑아 전시해 보겠습니다. 그나저나…. 아트갤러리가 없어지니…. 결국 제 일도 하나 줄어버린 셈이군요. 이걸 즐겁다고 해야할 지 아쉽다고 해야할지…. 어쨌든 시원섭섭하군요. 그럼 지금까지 그림을 보내주신 모든 분들에게 감사드리며, 마지막 아트 갤러리 시작합니다.

세기말 8월호

게임파워가 새롭게 변한 후 처음 맞는 아트 갤러리였습니다. 종이의 질이 좋아져 아트 갤러리의 그림들이 빛을 발하게 되었습니다. 확실히 종이의 질이 다르니 그림도 달라 보이더군요.



▲ [redacted]

8월달의 장원을 차지하신 것은 강산님의 그림입니다. 우쿄의 표정이 잘 살아있는 그림이었습니다.



▶ [redacted]

준장원은 아는 사람 사이에서는 굉장히 유명한 世[illegible]S·R님의 블랙 매트릭스가 차지하였습니다. 역시 S·R님 답게 혼이 담긴 마커 사용법이 돋보이는 그림이었습니다.

세기말 9월호

9월에도 8월과 마찬가지로 많은 그림들이 도착하였습니다. 당시 장마였기 때문에 그림들이 우편 사고를 당하지는 않을까…. 담당자가 많은 걱정을 했었는데…. 다행히 그런 사고는 일어나지 않았던 것 같습니다. 또한 아트 해부실은 본격적인 실전 연습에 들어가 상당한 호평을 받기도 하였습니다



▲ [redacted]

지금은 프로의 어시스트를 하고 계시다는 박경배님의 그림이군요. 왠지 살아있는 한 장면을 사진으로 포착한 것 같은 그림이 아주 맘에 들었습니다. 게다가 레오나의 표정이…. 당시 이 그림을 보며 흐뭇해하시던 천년펭귄의 모습이 갑자기 떠오르는군요.



▶ [redacted]

8월의 장원에 이어 9월에는 준장원이 되신 강산님의 그림입니다. 강산님만의 독특한 채법이 유난히 돋보이는 그림이었습니다. 이 그림에 대해 한마디로 표현하면 신선하다…입니다.

세기말 10월호

천년펭귄이 아트 갤러리를 새 담당자에게 넘겨줄 예정이었으나, 그의 팬들이 너무나 많아 계속해서 담당하게 되었습니다. 그리고 10월의 아트 해부실에는 S·R님의 제작기가 소개되어 아트 해부실이 인기 순위에 올라가기도 하였습니다.



◀ [illegible]

박치현님의 그림입니다. 뭐라고 할까…. 당시 그림을 개봉했을 때 파워 가족 모두를 37초간 경직시킨 작품이었습니다. 당시의 그 충격이 아직도 머리에 생생합니다. 아트는 곧 센스다… 라는 제 철학과 정확하게 일치하는 그림이었습니다.



▶ [illegible]

이건 S·R님이 직접 편집부에 방문하셔서 주고 간 그림이었습니다. 그리고 S·R님에게 그림을 받은 건 천년펭귄이 아닌 저였고요…. 결국 이 그림은 천년펭귄이 가지고 가버려 약간 아쉬웠습니다만…(그림 좀 달라고 해도 안 주더군요).

세기말 11월호

아트 갤러리가 2P로 줄고, 인기 있던 아트 해부실마저 없어져 버린 한달이었습니다. 게다가 그림마저 10월에 비해 반 정도밖에 도착하지 않아 천년펭귄을 좌절시키기도 했습니다만만…. 그래도 수준 있는 작품이 많이 도착했습니다.



◀ [illegible]

우어…. 결국 S·R님이 장원을 차지하셨군요. 정말 뭐하나 흠잡을 수 없는 퀄리티입니다. 현재도 그 때의 감동은 진행형입니다.



▶ [illegible]

지난달의 강산님 그림과 연동해 보면 좀더 재미있을 지도 모르는 그림입니다. 역시 표정이 살아있는 그림입니다.

세기말 12월호

천년펭귄이 마지막으로 아트 갤러리를 담당한 달이었습니다. 그리고 마지막으로 「두사람」이라는 주제를 낸 후 유유히 잠적해, 다음달 아트 갤러리를 꾸미는 데 상당한 난관이 되기도 하였습니다.



▶ [illegible]

한복을 입은 사쿠라입니다. 이 그림은 어찌어찌 제가 빼돌려서(?) 제 책상에 장식하고 있었지만…. 결국은 누군가가 들고 가버린 아쉬운 그림이기도 합니다. 만약 제가 담당이었다면 아마…. 이 그림이 장원이 되지 않았을까…. 생각되는군요.

◀ [illegible]

2관왕 달성인가요…? 지난달에 이어 또다시 S·R님이 장원을 차지하셨습니다. 시즈마루가 너무나 멋지게 완성되었습니다. 세상에서 가장 슬픈 것… 이라는 주제와 정확하게 맞아떨어지는군요.



밀레니엄 1월호

1월호부터는 제가 임시로 아트 갤러리를 담당하게 되었습니다. 하지만 지난달 천년펭귄의 내고 간 주제와 파워접수 폐지라는 두 가지 요소가 맞물려 아트 갤러리를 마감시키는 게 상당한 곤욕을 치루었습니다. 이 때는 담당자가 바뀐 만큼 무언가 획기적인 변화를 주고 싶었는데…. 별로 변한 게 없는 것 같군요.



◀ [redacted]

음… 1월부터는 천년펭귄의 사정으로 제가 아트 갤러리를 담당하게 되었습니다. 게다가 파워접수까지 폐지되어 우수작 제도가 없어져 버렸으니…. 그래서 1월달에는 제 임의로 그 달에 유일하게 오리지널 그림을 보내주신 신짱님의 그림을 우수작으로 선정하였습니다. 여기서 중요한 것은 오·리·지·널 이라는 사실입니다.



▲ 이것은 이 달의 베스트라고 나갔던 작품입니다. 아마 이 때부터 이런 류의 작품이 많이 오기 시작된 것 같군요. 그 후 이 것은 도대체 누구의 소행이냐? 라고 하시는 분이 많아 이 자리를 빌어 말하면 이 작품은 다름 아닌 원고 마스터 K가 사미가 담당자가 된 기념으로 투고해준 작품이랍니다.

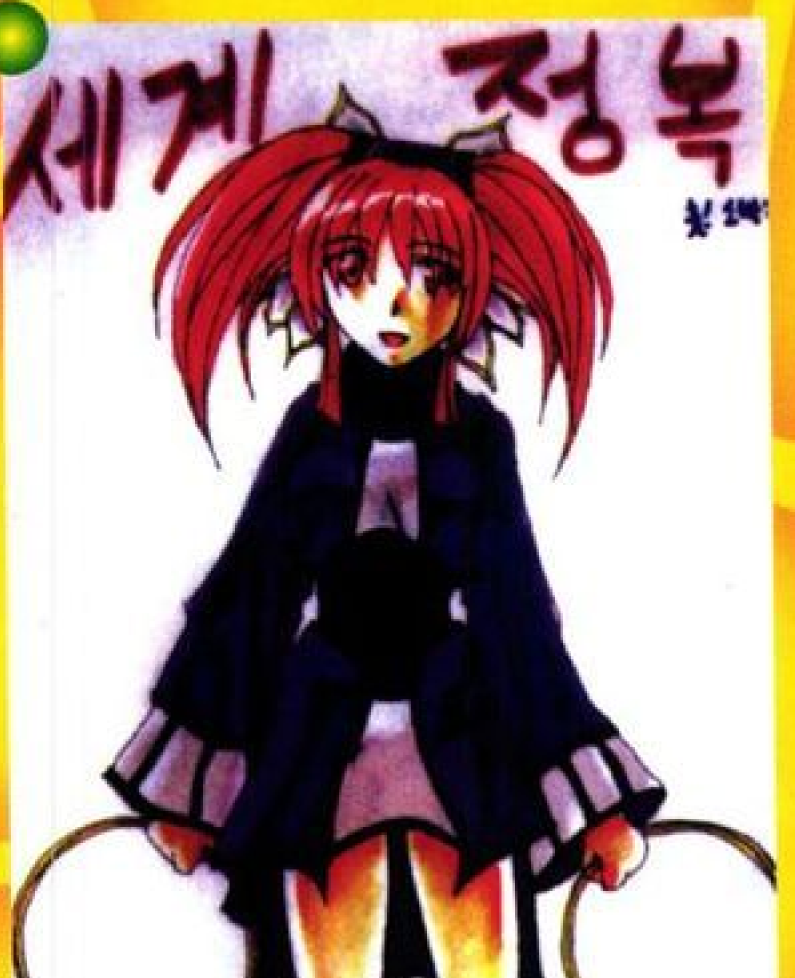
밀레니엄 2월호

여기서는 물갈이라고 해야하나요…? 기존의 그림을 보내주시던 분들의 그림이 전혀 도착하지 않아 엄청난 핀치에 빠지기도 하였으나…. 그래도 새로운 분들이 그림을 보내주셔서 그럭저럭 잘 넘어갔습니다.

▶ [redacted]

기껏 그림을 보냈는데 어째서 상품이 없나…? 라는 분들이 많아 이 달부터는 우수작을 선정하여 이상한 책을 한 권씩 보내드리기 시작한 달이군요. 2월에는 이사구님이 우수작으로 선정되었지만…. 책은 안 줘도 된다고 하셔서, 책 한 권 굳었다고 좋아하던 기억이 나는군요.



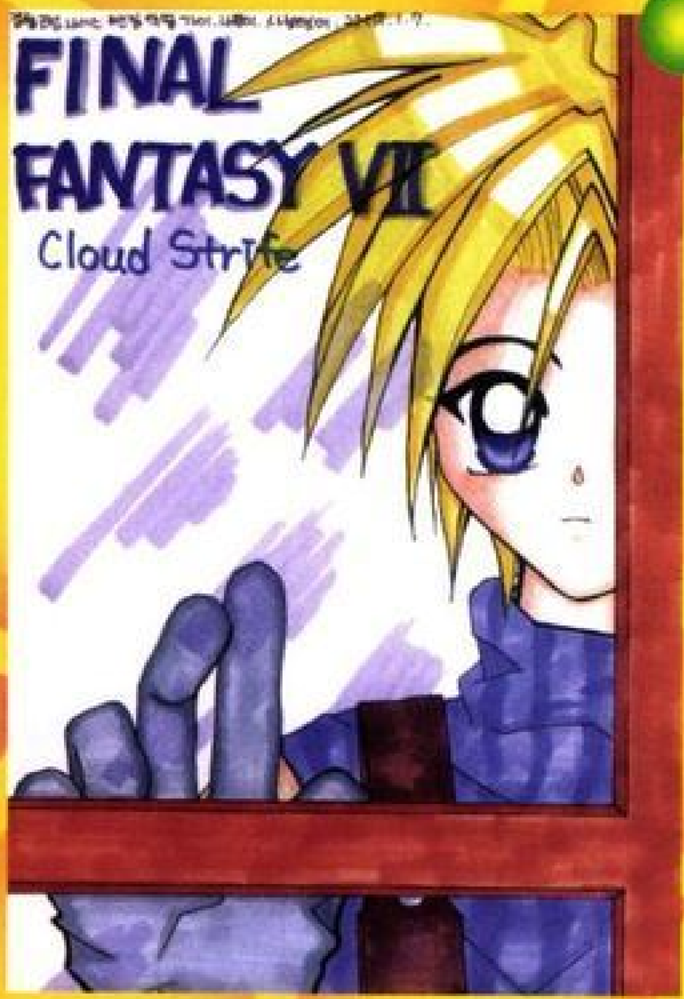


▶ [redacted]

그림의 완성도는 물론 캐릭터의 성격까지 완벽하게 재현한 그림이었습니다. 파워가족에게 자신의 꿈은 무엇인지를 돌이켜 볼 수 있게 해준 그림이기도 했습니다. 그런데…. 세계정복의 꿈은 이루셨나요?

밀레니엄 3월호

파워점수 폐지의 영향도 어디정도 사라지고 제가 아트 갤러리를 담당한 후 가장 무난하게 마감을 할 수 있었던 달이었습니다. 이렇게 말하니 매우 오래된 것 같지만 겨우 지난달의 일이군요.



◀

열혈 근성 나이스 뺀질 악필가이, 나루미, 사보텐더, 줄여서 나루님의 작품입니다. 뭐라고 할까…, 잘 그린 데다 무언가 동인의 티가 철철 넘쳐흐르는 작품이었습니다. 역시 마감을 며칠 넘기고 도착하기는 했으나, 아무런 미련 없이 우수작으로 선정할 수 있었습니다. 현재 나루님의 그림은 원고 마스터 K가 들고 가버린 상태입니다(이봐…, 돌려줘…!)



▶

아트 갤러리의 모든 원고가 마감된 후, 도착한 그림이었습니다. 정확하게는 마감을 5일이나 넘긴 그림이지만…. 그래도 어찌하여 아트 갤러리에 실리게 되었습니다. 두근두근 메모리얼…. 좋은 게임을 잘 살린 그림입니다. 그나저나 ACA 때 찾아간다는 약속은 지키지 못해 죄송하군요.

그리고 이번달

이번 달에도 많은 그림이 도착하였습니다. 그 중에서 우수작이라고 불릴만한 두 작품을 선정했습니다. 그림을 보내주신 분들…. 정말 감사합니다.



▲

신짱님…. 오랜만에 정말 즐겁게 웃어봤습니다. 특히 '사미는 사쿠라짱이 제일 갖구 싶어~♥' 라는 마지막 대사가 정말 압권이었습니다. 4컷 만화로 이렇게 웃어본 것은 얼마 전 아트 갤러리에 실린 원고 마스터 K의 4컷 이후 첨인 것 같군요(덧붙여 말하면 제가 아트 갤러리를 담당하고 받아 본 4컷 만화는 이것이 두 번째입니다).



◀

용민님…. 저는 미소녀물만 좋아하는 게 아닙니다. 게임도 애니메이션도 대부분의 장르를 좋아하지만 그 중에서 미소녀물은 좀 더 좋아하는 것뿐입니다(단지 그 조금이 너무 비중이 커서 문제지만…). 그리고 슬레이어즈 시리즈, 꽤 좋아합니다. TV판은 물론이고 OVA와 극장판도 전부 봤습니다. 그 중에서 가장 좋아하는 건 슬레이어즈 SPECIAL과 슬레이어즈TRY입니다. 특히 슬레이어즈TRY의 오프닝곡 BREEZE는 정말로 좋아합니다. 근데 용민님…, 그림도 잘 그리시는군요. 몰랐습니다.

마지막으로……

아트 갤러리에서 이 마지막이라는 말을 쓰는 것도 이번이 마지막이 되겠군요. 어쨌든 이번달로 아트 갤러리라는 코너는 폐지되니…. 그림을 보내실 때는 아무 코너나 랜덤으로 찍어서 보내주시기 바랍니다. 각 코너는 담당자의 독자 게시판이지…. 그 기종의 한정 게시판이 아닙니다. 왠지 기종에 한정된 이야기만 쓰시는 분들이 계신 것 같아…. 그럼 이제 정말로 마지막이군요. 그 동안 감사했습니다. 전 이제 가보겠습니다.

GAME 클리닉

이번 달도 어김없이 GAME 클리닉이 시작됩니다. 담당자는 지난달의 그 사람과 동일인물이고…. 여전히 변한 것은 없습니다. 그리고 앞으로도 변하지 않을 것입니다(변할지도…). 게임 클리닉은 언제나 모든 게이머를 환영합니다. 하지만 액플 코드에 관련된 문의는 어지간한 게임의 코드라면 과월호에 반드시 실려있으니 그 쪽을 참조해 주시기 바라고, 게임이나 애니메이션의 오프닝 가사를 원하시는 분이 최근 급증하고 있는데…. 이 것은 그에 걸 맞는 전문적인 코너가 하나 만들어 질 때까지 보류해 두겠습니다(사실 처음부터 GAME 클리닉에 가사를 실어준 제가 나쁜 놈입니다).

아크 더 래드 3(PS)

Q 아크 더 래드 3의 비기가 있으면 가르쳐 주세요.

A 전작의 명성을 그대로 이어주는 명작 「아크 더 래드 3」. 기나긴 플레이 시간 만큼 그 재미도 상당한데요. 싫어하는 사람도 꽤 있지만 좋아하는 사람이 더 많은 게임인 아크 더 래드 3의 비기를 특별 공개합니다.

■전작의 세이브 데이터 계승

아크 더 래드 시리즈의 전통대로 「3」에서도 전작의 데이터를 계승해 사용할 수 있습니다. 방법은 간단. 전작(아크 2)의 최종 클리어 데이터가 들어있는 메모리 카드로 게임을 시작하면, 전작에서 가지고 있던 아이템에 따라 보석상자의 내용물이 변합니다. 특히 레어 아이템을 많이 가지고 있던 세이브 데이터일수록 좋은 아이템을 얻을 수 있습니다.

■돈이 궁할 때는…

일단 하얗게 '빛나는 원석(白く輝く原石)'과 '플라티나의 갑옷(プラチナのよろい)'을 입수합니다. '하얗게 빛나는 원석'은 적과 싸워 얻거나, 보석 상자에서 발견할 수 있고 '플라티나의 갑옷'은 적당한 갑옷을 걸고 기스림의 덴저돔에서 전투를 하면 얻을 수 있습니다. 그리고 이 2개의 아이템을 사용해서 교회집락의 웨폰 교회에서 실험(實驗)을 하면 '빛나는 갑옷(輝くよろい)'을 얻을 수 있습니다. 이 갑옷은 팔면 개당 3만 골드란 거금이 생기니…. 돈이 모자랄 때는 이 방법을 사용하는 것도 좋을 것입니다.

포켓무무(PS)

Q 전 어렵게 포켓무무를 구해서 하고 있는데 숨겨진 비기 없나요?

A 포켓무무의 비기라…. 갑자기 시디에서 무무성인이 튀어나와 공중 3회전을 한다거나, 할복을 하는 등의 미학적인 비기는 존재하지 않습니다만… 코인 증식법이라는 비기라 불리기에는 조금 미약한 공수 같은 것이 있기는 있습니다.

■코인 증식법

우선 포켓스테이션 내에 있는 데이터를 다른 메모리 카드에 복사해둡니다. 그리고 포켓스테이션의 포인트를 환금한 후 복사해둔 게임 데이터를 포켓스테이션에 다시 복사합니다. 그리고 은행에 가면 다시 돈을 받을 수 있게 됩니다. 이것을 반복하게 되면, 코인을 증식시킬 수 있습니다.

월드 투어 컨택트(PS)

Q 월드 투어 컨택트라는 이상한 게임을 구했습니다. 그런데 뭐 게임이라 부를 만한 게 없네요. 일본어도 모르겠고…. 제가 무식해서 그런 것 같은데 이 게임 하는 방법 좀 가르쳐 주세요.

A 그것은 그냥 보는 게임입니다. 일본어를 아신다면 세계 각국의 관광지식에 박식해 지실 수 있지만…. 관심 없다면 별로 권장 게임은 아니겠네요. 저는 저 나름대로 재미있게 하고 있지만 절대로 광고의 미소녀를 보고 속아 구입하시는 분이 없기를 바랍니다.

모두의 골프 2(PS)

Q 얼마 전에 친구 집에 갔다가 정말 재미있게 즐기고 그날 바로 산 게임이 있습니다. 모두의 골프 2인데…. 정말 재미있더군요. 아무튼 이 게임의 비기라던가 기술을 알려주십시오. 그리고 DDR 장판을 하다보면 화살표가 갑자기 안 밟히는데 왜 그런지 어떻게 고칠 수 있는지 알려주세요.

A 모두의 예상을 빗나가고 밀리언셀러를 기록한 전작. 그리고 더 재미있는 후속작 「모두의 골프 2」. 역시 온가족이 즐기는 플스에 가장 적합한 게임이라는 생각되는데요…. 일단 한정된 페이지에서 기술을 실어드릴 수는 없고, 그나마 재미있게 즐길 수 있는 비기를 실어드리겠습니다. 그럼 재미있게 플레이하세요.

■4P 컬러 선택

각 캐릭터 당 1명씩 존재하는 변종 캐릭터를 쓰러뜨리면 그 캐릭터의 컬러를 손에 넣을 수 있습니다.

■숨겨진 캐릭터 마야

우선 쿠미로 플레이하여, 쿠미의 변종 캐릭터를 쓰러뜨린 후 4P 컬러를 손에 넣습니다. 그리고 캐릭터 선택 화면에서 △+○를 누르면 숨겨진 캐릭터 마야가 출연합니다.

■캐릭터가 왼손잡이가 된다

캐릭터를 선택할 때 □+○를 누르면 그 캐릭터가 왼손잡이가 됩니다.

■캐릭터의 색을 바꾼다

캐릭터를 선택할 때 셀렉트 버튼을 누르면 캐릭터의 우측 하단에 있는 T셔츠의 색깔이 변합니다.

데드 오어 얼라이브 2(ARC)

Q DOA 2가 발매중이라고 하는데 제가 사는 곳 주위에는 눈 씻고 봐도 찾을 수 없습니다. 아무래도 서울로 가야 할 수 있을 것 같은데 혹시 테크노마트에 들어왔나요? 본지에 있는 만화에는 신림, 정릉, 을지로 등이라고 하는데 약도 같은 것도 좀 가르쳐 주세요. 제발~!

A 아직까지 국내에 퍼진 물량이 적어서인지 아니면 음악 게임에 열세를 보이는 건지 국내에는 손으로 꼽을 수 있을 만큼의 「DOA 2」가 들어와 있습니다. 우선 여기저기 잘 찾아보면 있는 동네가 꽤 있겠지만 현재 통신가를 비롯하여 어느 정도 알려진 몇 군데의 위치를 알려드리겠습니다.

- **우선 을지로입니다.**
  여긴 찾기가 정말 간단합니다. 을지로 4가의 대림상가 2층을 뒤지다 보면 발견하실 수 있습니다.
- **다음은 정릉입니다.**
  지하철 4호선 길음역 하차해서 2번이나 마을버스를 타고 숭덕 초등학교앞에서 내려 주위를 한번 스윽 둘러보시면 건물 2층에 게임센터가 하나 있습니다. 생각보다 찾기 쉬울 겁니다.
- **마지막으로 100만인의 DOA 2가 있는 신림입니다.**
  지하철 2호선 신림동에서 내려 마을버스 7번을 타고 재래시장 입구에서 내려 역시 스윽 한번 둘러보면 21세기 게임월드가 있을 겁니다. 이곳에는 DOA 2 고수가 많다고 하니…. DOA 2가 하고 싶다면 이곳으로 가는 게 좋을 듯 싶네요.

포켓 몬스터 (GB)

Q 저는 GB용 포켓 몬스터 블루 버전을 즐기고 있답니다. 그런데 포켓몬 NO. 125 에레브, NO. 126 부바, NO 128 켄타로스, NO 150 뮤, NO 151 뮤Ⅱ를 못 얻었습니다. 이들을 만날 수 있는 방법 좀….

A 최근 들어 급격히 증가하고 있는 포켓 몬스터 관련 질문이군요. 이들이 출현하는 장소는 다음과 같습니다.

몬스터	얻는 법
에레브(エレブ)	포켓 몬스터 레드 버전에서 무인 발전소에서 레어로 등장. 플레이 시간 30시간 정도라는 제한 시간이 있으므로 그 시간 내에 얻어야 합니다.
부베(ブーバー)	포켓 몬스터 그린 버전에서 그렌 시티의 빌딩에서 레어로 등장. 플레이 시간 30 시간 정도라는 제한 시간이 있으므로 그 시간 내에 얻어야 합니다.
켄타로스(ケンタロス)	몬스터 사파리에서 1/64의 확률로 등장. 등장하면 혼을 불사르는 연타력을 발휘하십시오
뮤(ミュー)	닌텐도에서 이미 한정으로 데이터를 공급했습니다. 따라서 친구를 잘 두셨으면 얻을 수 있습니다
뮤Ⅱ(ミューツー)	엔딩을 보고 난 후 봉인이 풀리는 봉인의 동굴 가장 깊은 곳에 위치. 레벨이 70이므로 마스터 볼 내지는 평균 레벨 70 이상의 팀으로 상대하십시오.

어디라도 함께 (PS)

Q 저는 「어디라도 함께」 라는 게임을 즐기고 있습니다. 정말 재미있더군요. 포켓스테이션이 있다면 정말 꼭 해봐야할 명작이라고 생각합니다. 그런데…. 이 게임을 좀더 재미있게 즐길 수 있는 비기 같은 게 있을까요?

A 역시 「어디라도 함께」는 인기가 굉장하군요. 저희 편집부도 저를 제외한 모든 사람들이 「어디라도 함께」를 즐기고 있을 정도로 대단한 인기를 자랑하고 있답니다(참고로 저는 포케카노란 게임을 즐기고 있습니다). 그럼 비기 나갑니다.

이벤트	조건
생일 이벤트	최초에 입력한 플레이어의 생일이 되면 포케피가 생일을 축하해줍니다.
거대 포케피	포케피를 포켓스테이션에 다운로드 했을 때 랜덤으로 거대한 포케피가 춤을 춥니다.
포케피가 돌아온다	포케피와 사이가 좋아지면 엔딩을 본 후 포케피가 잠시 돌아올 때가 있습니다.
선물의 효과	포케피에게 선물을 주면 포케비는 그 선물의 이름을 기억해 줍니다.
랭킹	pts를 1000까지 모으면 퀴즈 메뉴에 랭킹이라는 항목이 추가되는데 이 항목에서는 플레이어의 랭킹을 알 수 있습니다.

계절을 안고서 (PS)

Q 「계절을 안고서」의 GOOD ENDING 루트를 알려주신 것 감사합니다. 하지만 결국 남은 엔딩 하나는 보지 못했습니다. 제가 워낙 일본어에는 약해서…. 마유편과 토모코편 알려주신 것 정말 감사합니다. 하지만 염치없이 다시 한번 이 게임의 남은 하나의 엔딩 루트를 알려달라고 글을 씁니다. 제발 알려주세요.

A 지난달에는 페이지 상 모든 엔딩 분기가 나가지 못했는데…. 이렇게 다시 엽서를 보내 주시는군요. 그럼 지난달에 이어 마지막 하나 남은 GOOD ENDING인 아름다운 누님(奇麗な お姉さん)편 분기표를 실어드리겠습니다. 그리고 페이지 관계상 번역은 하지 않겠습니다. 절대 제가 귀찮아서 안 하는 것이 아닙니다. 어디까지나 페이지 때문입니다.

先へ進む ➔ 落ち武 者と美しい娘の… ➔ 女の子助け起こす ➔ 誰が許すものか！➔ 答えない ➔ あの子を探そう ➔
悲恋樓に行ってみよう ➔桜の花びらを拾う ➔ いいよ もう… ➔ 女の子と語らう ➔ 牡羊座だね ➔ よし、ボクも手傳おう！ ➔
え、あ、い…いいよ！ ➔ そりゃトモコのほうが… ➔ 目隠し? … きっとトモコだ！ ➔ えやっぱり そう見えます? ➔
そうだ！タウン誌の求人欄！ ➔ このまま 歸ろうかな??? ➔ ぜ、是非！ ➔ い、いや、我慢 我慢！ ➔
いえ、話したくないのなら… ➔ いや わるいんだけど今は… ➔ 麻由を追わなくちゃ！ ➔ もう少し探そう…

이 정도입니다. 누구의 엔딩인지는 굳이 말하지 않아도 제목만 보시면 대충 짐작하실 수 있으실 겁니다. 그럼 이제 모든 GOOD ENDING을 보실 수 있겠군요. 축하합니다. 그런데 설마 다음달에 노멀 엔딩 보는 조건 좀 가르쳐 주세요… 라는 엽서를 보내지는 않으시겠지요? 이 정도입니다. 누구의 엔딩인지는 굳이 말하지 않아도 제목만 보시면 대충 짐작하실 수 있으실 겁니다. 그럼 이제 모든 GOOD ENDING을 보실 수 있겠군요. 축하합니다. 그런데 설마 다음달에 노멀 엔딩 보는 조건 좀 가르쳐 주세요… 라는 엽서를 보내지는 않으시겠지요?

크로노 트리거(PS)

Q 사미님 안녕하세요? 저는 지난호 크로노 트리거에 관한 답변을 부탁드렸는데…. 뽑히지 못했군요. 다른 독자분이 질문한 것은 답변이 나왔는데 마법과 속성을 배우는 방법이 나오지 않았더군요. 제발 마법과 속성을 배우는 방법과 빠져나가는 방법을 알려주세요. 부탁이에요!

A 스토리가 중반에 다다르게 되면 크로노와 일행들은 시간의 끝(時の果て) 라는 공간으로 이동하게 됩니다. 이곳에서 캐릭터의 마법과 속성을 부여받게 되는데, 우선 마법을 가르쳐주는 이상하게 생긴 몬스터가 시키는 조건을 만족시켜야합니다. 그 조건은 몬스터가 있는 방을 시계방향으로 3바퀴를 돌면 되는 것인데, 일어를 잘 모르는 유저들이 크로노 트리거를 즐길 때 가장 잘 막히는 부분입니다. 3바퀴를 돌고 나면 그 몬스터가 각 캐릭터에게 대응하는 마법과 속성을 부여해줍니다. 그 다음부터는 갈라진 시간을 통해 게임을 진행할 수 있습니다.

카드캡터 사쿠라 -크로우 카드 매직- (PS)

Q 카드캡터 사쿠라 -크로우 카드 매직-을 포켓 스테이션으로 어떻게 다운 받습니까?

[redacted]

A 크로우 카드 갤러리(クロウカード ギャラリー) 모두에서 자신이 봉인한 카드의 설명과 함께 그 카드가 등장한 화의 음성과 함께 포켓스테이션으로 다운 받을 수 있습니다. 다운을 받기 위해서는 14블럭의 포켓스테이션 빈 공간을 필요로 하며, 언제 어디서나 사쿠라의 음성을 들을 수 있다는 엄청난 메리트를 가지고 있습니다. 그럼 다운 받는 방법을 설명하겠습니다.

1. 크로우 카드 갤러리에서 좋아하는 카드를 선택하고, 보이스 데이터(ボイスデータ)항목을 선택합니다.
2. 다운 받고 싶은 보이스를 방향키 상, 하로 선택한 후 버튼으로 결정합니다. △버튼으로 음성의 확인, ㅁ버튼으로 결정을 캔슬, ×버튼으로 전 화면으로 돌아갑니다.
3. 선택한 보이스는 포켓스테이션의 상, 하, 좌, 우의 버튼에 각 한 개씩 등록할 수 있습니다. 방향키를 장소를 선택하고 버튼으로 결정합니다.
4. 계속해서 보이스를 등록하는 경우 2, 3을 반복합니다. 보이스는 사이즈(%로 표시)의 합계가 100%를 넘지 않으면 최대 4개까지 등록할 수 있습니다. 선택이 끝났다면 스타트 버튼을 눌러주십시오.

※ 여기까지 카드캡터 사쿠라 -크로우 카드 매직- 취급 설명서(간단히 매뉴얼) 19페이지에서 무단으로 발췌하였습니다

랑그릿사 드라마틱 에디션(SS)

Q 랑그릿사 드라마틱 에디션…. 지난 달 게임 클리닉에 실려있는 대로했는데 되지 않습니다(스테이지 셀렉트가…). 왜 그런 건지? 혹시 복사CD라서? 그리고 숨겨진 상점을 불러내는 커맨드도 알려주시기 바랍니다.

[redacted]

A 그렇습니다. 지인(知人)을 통해 알아본 결과, 복사CD에서는 그 비기가 사용되지 않는다고 합니다. 그리고 숨겨진 상점의 출현 커맨드입니다. 아무 캐릭터라도 상관없으니 출격준비를 하는 화면에서 아이템 장비를 선택한 후 구입에 커서를 맞춘 후 상, 좌, 우, 하, 우, 우, C의 순서대로 버튼을 누르면 숨겨진 상점으로 들어갈 수 있습니다. 하지만 이 비기 역시 복사CD에서의 작동 여부는 확인되지 않았습니다.

두근두근 메모리얼 2

Q 「두근두근 메모리얼 2」의 숨겨진 캐릭터는 3명뿐인가요? 그리고 캐릭터 인기 순위와 비기 좀 가르쳐주세요.

[redacted]

A 예. 숨겨진 캐릭터는 공략집에 나온 노자키 스미레, 시라유키 마호, 쿠단시타 마에카 3명이 전부입니다. 공략 방법은 12월 게임 파워 공략에 자세히 나와있을 겁니다. 그리고 비기는 아직까지 공개되지 않았습니다. 아마 없을 거라고 생각되는군요. 다음으로 캐릭터의 인기 순위는 인터넷 여기저기서 시행되고 있는데 코나미 홈페이지에서 얼마 전 시행된 캐릭터 인기 순위 투표의 결과를 실어드리겠습니다. 그나저나…. 아무리 숨겨진 캐릭터라고는 해도 노자키 스미레가 없다니…. 이건 좀 실망이군요. 게다가 카스미가 3위라는 것도 좀….

[캐릭터 인기순위]

순위	이름	득표	순위	이름	득표
1위	히노모토 히카리	1713표	6위	이치몬지 아카네	407표
2위	야에 카오리	1396표	7위	사쿠라 카에데코	269표
3위	아소 카스미	545표	8위	코토부키미유키	262표
4위	아카이 호무라	427표	9위	시라유키 미호	251표
5위	이주인 메이	419표	10위	미나즈키 코토코	172표

비트 매니아 가챠믹스(GB)

Q 비트 매니아 GB 2 가챠믹스에서 패스워드로 숨겨진 곡이 더 있진 않나요? 그리고 게임보이 컬러로도 포켓 카메라가 되나요? 궁금하네요. 가르쳐주세요. 그럼 이만.

[redacted]

A 가챠믹스에는 장르가 전부 5개가 있지요. 패스워드란에 "YEBISUSAMA"라고 입력한 후에 게임에 들어가면 각 장르 별로 곡이 1개 씩, 총 5개가 추가되어 있습니다. 즐겁게 즐기시길 바랍니다. 그리고 포켓 카메라와 게임보이 컬러 물론 됩니다. 다만 컬러 GB 라고 해서 특별히 컬러로 나오는 것은 아닙니다.

그로우 랜서(PS)

Q 그로우 랜서에서 페자랜드로 갈 때 루이세가 걱정하는 부분에서 더 이상 진행이 안되고 있습니다. 가르쳐 주세요.

[redacted]

A 질문이 조금 난해하군요. 일단 답변해 드리면…. 페자랜드로 가는 이벤트에서는 루이세와 아리오스트가 하늘로 날아간 후 로자리아에 있는 집으로 돌아와서 기다리면 계속 진행이 될 것입니다. 만일 이게 아니라면 다시 엽서주세요.

발키리 프로필(PS)

Q 발키리 프로필에서 발키리가 게이지 필살기 중에서 마지막 쓰는 창은 어떻게 쓸 수 있는 것이며 발키리 프로필에 소문으로 듣자하니 숨겨진 아이템이 있다고 하던데 있다면 꼭 가르쳐 주세요.

[redacted]

A 니벨룬 바레스티의 창 연출은 속성이 부여된 무기나 마검, 신검 등의 특수검을 장비하고 있을 때에 나오는 연출입니다. 무기 생성을 하시면 아래쪽에 있는 굉장히 비싼 무기들이 그 부류에 속합니다. 또한 마검 레반테인 이상의 무기로 니벨룬 바레스티를 발동시키면 창 연출 후에 강력한 폭발 공격이 추가됩니다. 그리고 숨겨진 무기는 지난 달 공략에 전부 소개했습니다. 얻는 법도 나와있으니 참고하세요(레반테인 이상의 무기들은 전부 세라픽 게이트에 있습니다).

Q 던전에서 보스를 쓰러트리면 아이템 상자가 나오잖아요? 그것을 사용하면 오딘에게 줄 것인가라는 선택문이 나오는데 어떻게 하는 게 좋나요? 그리고 발키리 프로필 초반의 스토리를 끝내고 자동으로 던전 가는 곳에서 그 던전을 끝내면 입구 쪽에 조그만 요정이 생기는데 그 요정은 뭐 하는 것인가요?

[redacted]

A 아이템을 오딘에게 주면 호감도가 +1, 안 주면 -5입니다. 공략에 나와 있는 아이템 표를 보고 필요하다 싶으면 그냥 가지셔도 신계전송만 잘하면 다시 호감도는 채울 수 있으므로 별 문제는 없습니다. 필요하면 가지십시오. 그리고 그 요정은 게임의 시스템을 설명 해주는 요정입니다. 그다지 도움이 되는 정보도 없으므로 무시하셔도 지장 없습니다.
무엇보다 여기에 다시 오는데 필요한 피리어드 -2가 더 아깝습니다.

※ 이외에도 많은 질문들이 있었습니다만 지난달 공략 어딘가에 실려있는 내용이니까 다시 한번 공략집을 잘 읽어보시기 바랍니다.

릿지 레이서 64 (N64)

Q GBC 전용 팩이 SUPER GB에 대응되나요? 그리고 N64에도 '릿지 레이서'가 발매되나요?

A 우선 SUPER GB는 게임보이 컬러(GBC)에 대응되지 않습니다. 이유는 간단합니다. SUPER GB는 GBC가 나오기 전 흑백 GB에 대응되게 만들어 졌기 때문입니다. 그리고 N64로「릿지 레이서」는 얼마 전 발매되었습니다. 정식 명칭은「릿지 레이서 64」로 일본에서는 아직 미정이지만 미국에서는 이미 발매되어 꽤 잘나가고 있답니다. 게임을 해 본 사람의 말에 따르면 그래픽도 좋고 스피드감도 좋고, 재미도 있고, 메모리 확장팩(하이레조)에도 대응된답니다. 국내에서도 구하실 수 있을 겁니다. 마지막으로 이렇게만 답변하면 다음달에 반드시 SUPER GB가 뭐지요? 라고 문의하는 분이 계실 것 같아 SUPER GB에 대해 설명하면, 슈퍼 컴보이에서 GB팩을 사용할 수 있게 해주는 일종의 컨버터 같은 것으로, TV의 큰 모니터에서 컬러 화면을 즐길 수 있는 아주 유용한 아이템입니다. 에뮬레이터가 나오기 전에는 이것을 사용하여 공략을 하기도 하였습니다. 참고로 http://www.geocities.com/Paris/Theatre/2755/main.htm 는 릿지 레이서 64를 비롯한 미국 N64 게임의 롬과 정보가 있는 사이트로 미국에서 발매된 N64 게임에 대한 정보를 얻고 싶으신 분은 한번 들러보시기 바랍니다.

파이널 판타지 5(SFC, PS)

Q 파이널 판타지 5를 하다가 욕심이 나는 부분이 생겼습니다. 청마법을 다 모으고 싶은데 누가 어디서 쓰는지 알지를 못하겠습니다. 좀 가르쳐 주십시오.

A 청마법은 쓰는 캐릭터도 많고 배울 수 있는 곳도 많습니다만 가장 빨리 얻을 수 있는 방법, 또는 쉽게 배우는 법만 알려 드리겠습니다. 참고가 되기를 바라며…. 아 청마법은 러닝이 있는 캐릭터나 청마법사만 배울 수 있다는 것은 알고 계시죠?

청마법명	배우는 장소
죽음의 선고(しのせんこく)	제 4의 석판이 있는 이스토리 대폭포의 정체불명(しょうたいふめい), 가라프 세계의 엑스데스도 사용한다.
죽음의 룰렛(しのルーレット)	피닉스의 탑에 있는 콤사베라(コムサベーラ).
아쿠아 브레스(アクアブレス)	카르나크 성 아래 있는 사막의 키마이라 브레인(キマイラブレイン)
자폭(じばく)	자골의 마을 근처에서 등장하는 봄(ボム)
????	카르나크 성 주변 숲에 등장하는 와일드나크(ワイルドナック)
작은 멜로디(ちいさなメロディ)	소인 마법사 계열 전반
개구리의 노래(かえるのうた)	개구리 계열 전반
화염 방사(かえんほうしゃ)	떠오른 고대 유적의 화염포(かえんほう)
미사일(ミサイル)	떠오른 고대 유적의 미사일 런처(ミサイルランチャー)
마이티 가드(マイティガード)	차원의 틈의 아포칼립스(アポカリプス), 신룡(しんりゅう)도 사용하며 상대에게 리플레크를 걸어야 한다
데스크로(デスクロー)	발 성 지하의 석상, 조종해야 사용함
마인드 블러스트(マインドブラスト)	고도의 신전 보스 스토커(ストーカー)
융합(ゆうごう)	고대 도서관 부근 숲의 미스릴 드래곤(ミスリルドラゴン) 조종필요
화이트 윈드(ホワイトウインド)	떠오른 고대 유적의 선풍마인(せんぷうまじん) 조종필요
에어로(エアロ)	바람의 신전의 모터 윈드(モーターウインド)
에어로라(エアロラ)	고대 도서관의 32페이지(32ページ)
에어로가(エアロガ)	배리어의 탑의 지그라트 기가스(ジグラトギーガス)
레벨 5 데스(レベル5デス)	고대 도서관의 64페이지(64ページ)
레벨 4 그래비가(レベル4グラビガ)	고도의 신전의 엑제크레이터(イグゼクレイター)
레벨 3 프레아(レベル3フレア)	엑스데스 성의 레드 드래곤(レッドドラゴン), 조종+상대에게 리플레크 필요
레벨 2 올드(レベル2オールド)	고도의 신전의 엑제크레이터(イグゼクレイター)
달의 피리(つきのふえ)	고대 도서관의 256페이지(256ページ), 조종 필요
고블린 펀치(ゴブリンパンチ)	바람의 신전의 블랙 고블린(ブラックゴブリン)
흡혈(きゅうけつ)	해적의 아지트의 스틸배트(スティールバット)
침천본(はりせんぼん)	떠오른 고대 유적의 라미아(ラミア), 조종 필요
타임 슬립(タイムスリップ)	배리어의 탑의 드라베라(ドラベラー)
검은 충격(くろのしょうげき)	초생달 섬의 검은 몬스터
가드 오퍼(ガードオファ)	제 1의 석판의 피라미드의 나일(ナイル)
매직 해머(マジックハンマー)	고대 도서관의 보스 비브로스(ビブロス)
플래시(フラッシュ)	비룡산의 블록스(ブロックス), 상대에게 에텔 사용

뿌요뿌요(ETC)

Q 최근에 정식으로 뿌요뿌요를 플레이하고 있는데 어떻게 하면 우연으로 3연쇄까지는 가능한데 그 이상은 도저히 연쇄를 못 하겠습니다. 제가 아는 고수분들은 10연쇄 정도는 기본(…은 좀 과장)으로 하시던데 연쇄를 할 수 있는 법칙? 이나 기본기 같은 것이 있다면 알려주세요.

A 뿌요뿌요에 약한 담당자를 대신하여 긴급 파견된 D군입니다. 우연으로 3연쇄라면 아직 기본적인 연쇄법을 모르시는 것 같군요. 그러면 일단 금방 익숙해 질 수 있는 연쇄법을 표기하겠습니다. 우선 첫 번째입니다.

```
  ◇
  ◎
ⓐ○●        ○●        ○
○●◎  →  ○●◎  →  ○●  →  ○
○●◎      ○●◎◇      ○●      ○
○●◎      ○●◎◎      ○●●◇    ○○ ◇
```

이것이 기본적인 모식도입니다. 간단하게 3연쇄가 되지요? 이런 방법으로 옆으로 늘여 가면 5~6연쇄가 가능합니다. 더욱 많은 연쇄는 이것을 바탕으로 자신만의 방법을 찾아야 할 것입니다. 물론 위의 방법에 여러 가지 변형을 넣어도 관계없습니다. 문제는 뿌요들이 저렇게 깨끗하게만 나와주는 것은 아니기 때문에 필요 없는 뿌요는 ⓐ등등의 장소에 버려 두는 것이 필요합니다. 수련에 정진하시길 바라며…. 아래의 것은 보너스 모식도입니다. 장소 부족으로 더 많은 모식도는 실어드릴 수 없습니다. 양해 바랍니다.

```
○
○●◎◆◇
●◎◆◇■
○●◎◆◇■
○●◎◆◇■
```

바이오 하자드 건 서바이버(PS)

Q 바이오 하자드 건 서바이버 저장은 어떻게 하는지요! 꼭 가르쳐 주세요. 꼭꼭….

A 안타깝게도 건 서바이버는 클리어 데이터를 제외하고는 세이브란 것이 없습니다. 그냥 그 자리에서 클리어 해야 합니다. 이것은 액플을 써도 해결할 수 없는 문제이므로 실력을 늘이십시오.

700-9077

700-9077
게임 Q&A!

게임에 관한 궁금증을 700-9077로 한 방에 날려 버리자!



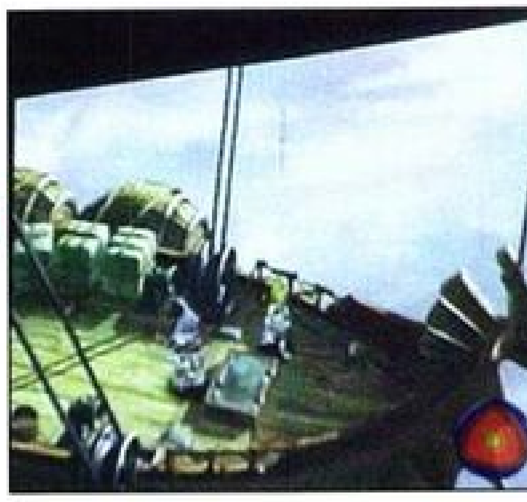
안녕하세요 뻔디기입니다.

새로운 밀레니엄을 맞이하는 게임계 초특급 속보 및 게임 막히는 곳에 대한 모든 궁금증을 풀어드립니다. 세상이 언제부터인지 나만의 힘으로 살아가기 힘들다 싶으시면 언제라도 700 - 9077을 눌러 주세요. 모든 질문에 성심 성의껏 답변해 드립니다.



플레이스테이션 페스티벌 2000에서 공개된 놀라운 게임 소식!

일본 하쿠마리 멧세에서 19,20일 이틀동안 열렸던 전시회에서 밝혀진 차세대 게임들의 최신 소식과 드디어 일반인에게 모습을 들어낸 PS2의 모든 것을 모두 접해볼 수 있다.



파이널 판타지의 새로운 시리즈는 과연 어떤 모습일까?

새로운 파이널 판타지 시리즈를 온라인으로 즐길 수 있다고?
스퀘어에서 발표한 FF IX,X,XI의 연이은 충격적인 소식들을 알아보자.



최근 발매된 게임이 궁금하다.

현재 최고의 인기 게임으로 자리잡고 있는 발키리 프로필, 베이그랜트 스토리, 세가 GT, 코드 베로니카등의 최신 공략과 비기가 궁금한가? 그렇다면 빨리 뻔디기에게 연락해 보자.

뻔디기를 만나는 방법

700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 게임 사서함 선택 ➔ 1번 게임 Q&A 코너 선택 ➔ 1번 비디오 게임에 모든 궁금증을 녹음 ➔ 다음날 뻔디기가 남긴 메시지를 들으면 끝!
(아~~ 요거 재밌네.. ^^)



700-9077 게임 Q&A!
재미있는 퀴즈와
푸짐한 상품을 한번에 즐기자!
파워 퀴즈의 상품들이 밀레니엄을 맞이하여 새롭게 파워업 됐습니다.
재미있는 퀴즈도 풀고 다양한 상품도 탈 수 있는 일석 이조의 행운을 잡기 바랍니다.
특등 1명 드림 캐스트 1대
1등 1명 플레이 스테이션 9000 1대
2등 1명 닌 64 혹은 세가 새턴 1대
3등 3명 네오지오 포켓 1대
4등 3명 비트매니아 전용 콘트롤러
5등 5명 포켓 스테이션 1대
6등 5명 플스용 무비카드 1대
7등 5명 듀얼쇼크 혹은 PS/SS 호환 조이스틱
8등 7명 플스용 메모리 카드 1개
9등 10명 플스용 DDR 발
10등 10명 최신 게임지 1권
ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY
당첨확률 99.9%에 도전하는 방법
① 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다. ② 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
③ 추첨이므로 시도 횟수가 많으면 당첨확률이 높아짐을 역이용한다. ④ 별표(*)를 누르면 힌트가 나온다.
퀴즈 도전 방법
700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 파워 퀴즈 선택 ➔ 1번 게임 파워 퀴즈 도전
➔ 문제를 손가락에 땀이 나게 푼다 ➔ 매달 말일 당첨자 발표를 확인 끝!!
㈜제우미디어

Beginer 비기넣어

이번 달에도 어김없이 최선을 다해 여러 가지 비기들을 모아봤습니다. 이곳은 기종에 상관없이 모든 비기들을 모아놓는 곳입니다. 독자 여러분이 알고 계신 자신만의 비기가 있다면 주저하지 마시고 보내주시기 바랍니다. 저희가 정말 소중한 소스로 사용할 것입니다. 그럼 이번 달에도 멋진 비기들이 있는 Beginger 비기넣어를 시작하기로 하죠.

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

토우게 MAX G

숨겨진 코스 및 전차종 사용 커맨드 공개

토우게 MAX 시리즈의 최신작인 토우게 MAX G의 숨겨진 코스와 전차종 사용 커맨드가 공개되었다. 이 커맨드만 간단하게 입력하면 사용할 수 있는 차종과 코스가 대폭 늘어난다.

■ **전코스가 출현**

KING BATTLE모드에서, 전 코스를 출현시키는 커맨드가 공개되었다. 이 커맨드를 입력하면 선택할 수 있는 코스가 8개나 새롭게 추가된다. 타이틀 화면에서 다음의 커맨드를 입력하면 된다.

↑+△, ↓+×, →+○, ←+□, L1+R1, L2+R2

성공하면 음성으로 "캐치!"라고 나온다.

■ **전차종 사용가능!**

게임에 등장하는 모든 차종은 커맨드 하나로 사용이 가능해진다. 다음의 커맨드를 타이틀 화면에서 입력하면 된다.

↑+△, ↓+×, ←+□, →+○, L1+R1, L2+R2

성공하면 마찬가지로 "캐치!"라는 음성이 나온다.

로빈로이드의 모험

숨겨진 요소 대공개

■ **BGM을 들을 수 있다**

타이틀 화면 L1, L2, R1, R2 의 버튼을 동시에 입력하고 난 다음, するとモード 선택화면에 원래(本来)ストーリー를 클리어하지 않으면 나오지 않는 항목인 오마케(おまけ)항목에서 게임 중에 흘러나오는 BGM을 들을 수 있다.

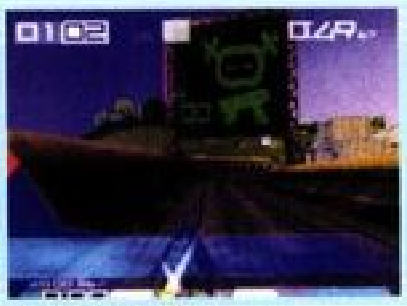
와이프 아웃 3

로켓스타트

반중력 레이싱 게임으로 높은 스피드감을 느낄 수 있는 「와이프 아웃 3」에서 로켓스타트를 하는 방법이 밝혀졌다. 방법은 아주 간단하다. 사진에서 볼 수 있듯 액셀레이터의 바와 실드의 바를 동일한 길이로 맞춘 상태에서 스타트하면 된다. 성공한다면 풀포지션이 아니더라도 단숨에 선두권 그룹까지 진입할 수 있을 것이다.



액셀 바와 실드 바를 맞춰 놓으면…



재빠른 스타트가 가능하다

카운트다운 뱀파이어즈

숨겨진 요소 발견!

■ **최강의 아이템 입수**

숨겨진 모드인 뱀파이어 모드를 S랭크로 클리어한다. 그 다음 게임을 처음부터 시작하면 최강의 아이템 격납고 안에서 무한정으로 사용할 수 있는 무기를 얻을 수 있다.

■ **비밀의 사진 찾기**

게임 스타트시 이름 입력화면에서 상단에는 YUKA, 하단에는 KOBAYASHI, 혈액형은 O형으로 입력한 다음 게임 플레이중 편지를 볼 수 있는 컴퓨터를 확인하면 모두 16장의 숨겨진 사진을 볼 수 있다.

■ **숨겨진 모드 즐기기**

위의 방법과 마찬가지로 이름 입력 부분에서 상단에는 PRINCE, 하단에는 DARKNESS라고 입력하면 숨겨진 모드인 뱀파이어 모드를 즐길 수 있다(혈액형은 아무거나 제한 없다).

팝픈뮤직 3

숨겨진 곡 출현조건

꾸준한 인기를 얻고 있는 코나미의 음악게임인 팝픈뮤직 3. 보통의 방법으로는 즐길 수 없는 숨겨진 곡의 선택방법이 공개되었다. 아케이드 모드에서 다음과 같은 순서의 곡을 차례로 선택해면 마지막 곡으로 그 곡을 플레이할 수 있다. 전작들과 마찬가지로 한번만 플레이한다면 다음부터는 프리 모드에서 다시 즐길 수 있다.

곡 명	출 현 방 법
LOVELY	스테이지 1에서 G-POP을 선택한 후, 그레이트 80%이상으로 클리어. 스테이지 2에서 LOUNGE를 선택해 클리어하면 스테이지 3에서 이 노래가 출현한다.
JUNGLE	어떤 곡이든 상관없이 스테이지1, 2를 MAX 콤보 100이상으로 클리어하면 스테이지 3에서 출현
POSITIVE	스테이지 1에서 플레이어의 캐릭터가 남자인 경우 여자의 스테이지를, 여자인 경우 남자의 스테이지를 클리어하면 스테이지 2에서 출현
BOYS	먼저 플레이어의 캐릭터는 남자여야 된다. 그런 다음 스테이지 1과 2를 모두 남자 스테이지로 클리어하면 스테이지 3에서 이 곡이 등장한다
PRELUDE	먼저, 차트에서 득점 85000점 이상으로 AVANTGRADE를 등록한 다음 스테이지 2의 CLASSIC을 득점 90000점 이상, MAX 콤보 40이상으로 클리어하면 스테이지 3에서 이 곡이 등장한다. 출현 조건이 가장 까다로운 곡이 바로 이 곡이다.

폭주 데코토라 전설 2

유성호를 사용하자!



일본에 실제로 존재하는 무서운 폭주 전설인 데코트럭! 이번에는 숨겨진 차종을 사용하는 방법이 공개되었다. 전국제패편을 클리어한 데이터를 가지고 새롭게 게임을 시작하면, 트럭을 튠업할 수 있는 겟 파츠를 모으는 것이 가능해진다. 자기의 트럭이름을 결정하는 것에 따라서 숨겨진 트럭을 사용할 수 있는데, 여러가지 좋은 트럭들 사용할 수 있다.

■ 방법

전국재패편을 클리어한 뒤 트럭의 이름을 다음과 같이 변경시키자.

이름	별명	효과
폭조(　　)	와파열전	유성호을 사용 가능하게 된다
데코챠리(デコチャリ)	자비코트럭	모든 겟 파츠를 가지고 있다
페인트가 가지고싶다(ペイントほしいなぁ)	트럭소작	모든 겟 페인트를 가지고 있다
트럭이 가지고싶다(トラックほしいなぁ)	트럭주인	모든 트럭을 사용 가능하게 된다

스트리트 파이터 ZERO 3

지난달 숨겨진 캐릭터의 사용법에 이어 이번 달에는 새로운 모드를 사용하는 방법과 달심의 부인이 등장하는 방법 등 많은 비기들이 발견되었다. 원래의 게임과는 또 다른 재미를 느껴보고 싶다면 다음의 조건을 만족시키자!

숨겨진 플레이어 모드 등장

특정 조건을 만족시키면 각 캐릭터들의 성능이 변화한다. 3개의 숨겨진 플레이어 모드를 즐겨보도록 하자. 출현조건은 아래 표시한 방법을 이용하면 게임 모드 셀렉트 화면에 새롭게 추가된다.

모드명	출현 조건
MAZI 모드	아케이드 모드의 난이도를 5로 클리어한 다음 플레이 타임이 5시간을 경과하면 출현한다.
SAIKYOU모드	아케이드 모드의 난이도를 4로 클리어한 다음 플레이 타임이 4시간을 지나면 출현
CLASSICAL모드	아케이드 모드의 난이도를 3으로 클리어한 다음 플레이 타임이 3시간을 경과하면 출현한다.

달심의 부인 등장!

달심을 선택한 다음 라운드 시작 전에 □ 버튼과 R2 버튼을 누루고 있으면 달심의 부인이 등장한다. 하지만 이 비기는 「드라마틱 모드」나 「스토리 모드」에서는 되지 않는다

페이 롱의 숨겨진 슈퍼 콤보 커맨드

숨겨진 슈퍼 콤보인 「용팔쇄」의 커맨드가 공개되었다. 그 커맨드는 다음과 같다. ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←+펀치 버튼의 순서대로 입력하면 발동된다. 이 기술은 료의 진승룡권과 비슷한 성질의 기술로 첫 번째 타격이 들어가면 모두 합쳐 5번의 어퍼컷이 들어간다. 그만큼 위력이 강하다고 할 수 있다. 어퍼전에 추가 연속기를 넣으면 최고 8히트까지 연속기로 사용할 수 있다.

Dreamcast　Dreamcast　Dreamcast　Dreamcast　Dreamcast

바이오 하자드 코드 : 베로니카

바이오 하자드 시리즈 중 가장 최신작인 코드 : 베로니카. 게임의 완성도는 높지만 어쩐 일인지 많은 부분에서 버그들이 발견되었다. 그 버그들을 대공개한다.

각종 버그 대공개

■ 게임 다운

빈 보우건에 보우건 용 화약을 장착하면 된다. 게임하다 실수하면 리셋하기 전에 사용해 주자.

■ 아이템 소멸

HP 최고 상태에서 회복 아이템을 연속 사용하면 마지막에 얻은 아이템(회복 아이템이 아님)이 소멸된다. 별로 권하고 싶지 않은 비기 중 하나.

■ 무한 샷건 탄알

크리스 편에서 모형전시실 까지 진행한 후 디오라마 구석에 있는 샷건 탄알을 얻고 방을 나갔다가 다시 들어오면 샷건 탄알이 또 있다. 무한으로 얻을 수 있는 편리한 비기로 사다리보다는 문 쪽이 더 빠르다.

바이오 하자드 2 – VALUE PLUS –

숨겨진 요소 발견!

드림캐스트용 바이오 하자드 2 인 - VALUE PLUS - 판의 숨겨진 요소가 발견되었다. 우선 난이도를 EASY 모드나 NORMAL 모드로 게임을 클리어하면 HARD 모드가 출현한다. 이 HARD모드를 클리어하면 모든 무기를 무제한으로 사용할 수 있는 모드가 생성된다. 그리고 마지막으로 난이도에 상관없이 게임을 한번이라도 클리어한다면, 레온과 클레어의 코스츔을 다른것으로 바꾼 상태로 플레이할 수 있다.

버추얼 스트라이커 2 VER.2000.1

유니폼이 바뀐다

팀 셀렉트 모드에서 다음과 같은 버튼으로 결정하면 팀의 유니폼의 색과 모양이 변화한다

A버튼 : 홈 유니폼

스타트 버튼 + A버튼 : 어웨이 유니폼

R버튼 +A버튼 : 제 3의 유니폼

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

오래 기다리셨습니다. 드디어 이브 시리즈의 최신작 이브 제로가 이번달 발매됩니다. 그리고 발매 연기 끝에 PS는 슈퍼로봇 대전 α가 DC는 센티멘탈 그래피티 2가 발매되고, PS와 DC 양 기종으로 더 킹 오브 파이터즈 99가 발매됩니다. 물론 캡콤 팬을 위해 마벨 VS 캡콤 2 New Age of Heroes도 이번 달 발매됩니다. 다양한 장르의 게임이 등장하는 3월…, 행복하시지요?

PS



▲ 이브제로



▲ 슈퍼로봇 대전 α

DC



▲ 센티멘탈 그래피티 2



▲ 마벨 VS 캡콤 2 New Age of Heroes



▲ 더 킹 오브 파이터즈 99 에볼루션

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

3월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2일	비트 매니아 5thMIX -Time to got down	코나미	음악게임	2,800엔
PS	4일	성전사 단바인 -성전사 전설-	반다이	SLG	6,800엔
PS	9일	리듬 페이스	아스믹 엔터테인먼트	음악게임	4,800엔
PS	9일	드라이버	스파이크	RCG	5,800엔
PS	9일	쿨보더스 4	웹시스템	SPT	5,800엔
PS	16일	메탈로드 R 파츠콜렉션	이미지니어	SLG	2,980엔
PS	16일	하색검술소정	NEC IC	SLG	6,800엔
PS	16일	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
PS	23일	인피니티	키드	SLG	6,800엔
PS	23일	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
PS	23일	더 킹 오브 파이터즈 99	SNK	격투액션	5,800엔
PS	23일	월드 스타디움 4	남코	SPT	5,800엔
PS	23일	근육번부 VOL 2 - 새로운 한계의 도전	코나미	SPT	5,800엔
PS	30일	NFL Blades of steel 2000	코나미	SPT	5,800엔
PS	30일	대전연애 시뮬레이션 트라페스 마법학원	아스키	SLG	6,800엔
PS	30일	헥사문 가디언즈	잉크리먼트 P	ADV	6,800엔
PS	30일	실황 골프 마스터 2000	코나미	SPT	5,800엔
PS	30일	이브 제로	네트비렛지	ADV	6,800엔
PS	30일	피파 2000 유럽 리그 사커	EA	SPT	4,800엔
PS	하순	도키도키 프리티 리그 러브리스타	엑싱엔터테인먼트	SLG	6,800엔
PS	하순	슈퍼로봇 대전 α	반프레스토	SLG	6,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3월	몬스터 팜 배틀 카드	테크모	ETC	5,800엔
PS	3월	K1 왕자가 되자!	엑싱 엔터테인먼트	ACT	5,800엔
PS	3월	레디 2 럼블 복싱	SNK	ACT	4,800엔
PS	3월	도키도키 프리티 리그	엑싱엔터테인먼트	SLG	6,800엔
DC	2일	버추어 캅 2	세가	SHT	2,800엔
DC	6일	퍼즐보블 4	사이버프론트	PZL	3,800엔
DC	9일	건버드 2	캡콤	SHT	5,800엔
DC	23일	헬로 키티의 소리나는 메일	세가	ETC	2,800엔
DC	★23일	센티멘탈 그래피티 2	NEC IC	SLG	2,800엔
DC	23일	마벨 VS 캡콤 2 New Age of Heroes	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	23일	NBA 2K	세가	SPT	5,800엔
DC	23일	레이맨 -해적선에서의 탈출-	UBI소프트	ACT	5,800엔
DC	★30일	실황 파워풀 프로야구 드림캐스트 에디션	코나미	SPT	5,800엔
DC	30일	더 킹 오브 파이터즈 99 에볼루션	SNK	격투액션	5,800엔
DC	30일	헬로키티의 매지컬 블록	세가	ETC	2,800엔
N64	17일	탑 기어 하이퍼 바이크	켐코	RCG	6,980엔
N64	23일	실황 파워풀 프로야구 2000	코나미	SPT	7,800엔
N64	24일	별의 커비 64	닌텐도	ACT	6,800엔
N64	31일	대도	켐코	ACT	6,980엔
N64	31일	이토이 시게사토의 배스 낚시No1 결정판	닌텐도	ETC	6,800엔

4월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6일	인연이라는 이름의 팬던트 -with TOY BOX-	NEC IC	ADV	6,800엔
PS	20일	댄싱 스테이지 featuring Dreams Come True(가칭)	코나미	음악게임	4,800엔
PS	20일	폐쇄병원	위짓트	ADV	미정
PS	27일	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S · RPG	6,800엔
PS	27일	햄스터 이야기	컬쳐브레인	RPG	4,800엔
PS	27일	면허를 따자	트와이라이트익스프레스	SLG	5,800엔
PS	27일	파카파카패션	프로듀스	SLG	5,800엔
PS	4월	메탈슬러그 X	SNK	ACT	5,800엔
PS	4월	머나먼 시공 속에서	코에이	RPG	6,800엔
PS	4월	너에게 Steady	시디브리스	SLG	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	4월	환상월야	나그재트	ADV	5,800엔
PS	4월	데빌 맨	반다이	ETC	5,800엔
DC	6일	슈퍼 유로 사커 2000	이미지니어	SPT	5,800엔
DC	6일	삼국지 6 whit 파워업 키드	코에이	SLG	9,800엔
DC	27일	댄스 댄스 레볼루션 2ndM 클럽버전 드림캐스트 에디션(가칭)		음악게임	미정
DC	4월	골프해요 코스 데이터집 Vol 1(가칭)	보톰업	SPT	미정
N64	★27일	젤다의 전설 -무쥬라의 가면-	닌텐도	A · RPG	5,800엔
N64	★27일	젤다의 전설 -무쥬라의 가면-(확장팩 동봉)	닌텐도	A · RPG	7,800엔

5월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	상순	안녕 우주전함 야마토 -사랑의 전사들-	반다이	SLG	7,800엔
PS	5월	브레이브 사가 2	타카라	SLG	7,800엔
PS	5월	마리오넷 컴퍼니 2Chu	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	★18일	구원의 반 -재림조-	FOG	ADV	5,800엔
DC	5월	골프해요 코스데이터집 Vol 2(가칭)	보톰업	ETC	미정
DC	5월	마리오넷 컴퍼니 2Chu	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔

새턴 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
새턴	30일	파이널파이트 리벤지	캡콤	ACT	5,800엔
새턴	3월	룸메이트-이노우에 료코	컴플리트 박스	SLG	15,000엔

6월 이후 발매소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★봄	드래곤 퀘스트 7 -에덴의 전사들-	에닉스	RPG	7,800엔
봄	가이어 마스터-신들의 보드게임-	캡콤	TBL	4,800엔
봄	록맨 DASH 2 -에피소드 2 커다란 유산-	캡콤	RPG	미정
봄	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
봄	스트리트 골퍼	선소프트	SPT	5,800엔
봄	마크로스 플러스 게임 에디션	상영사	SHT	미정
봄	청의 6호	반다이비주얼	SLG	미정
여름	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
여름	파이널 판타지 9	스퀘어	RPG	미정
여름	체포하겠다	파이오니아LDC	AVD	미정
여름	해피셀비지	미디어웍스	ADV	미정
겨울	시스터프린세스	미디어웍스	ADV	미정
2000년	RPG 쯔꾸루 4	아스키	ETC	6,800엔
2000년	엠블렘 사가	아스키	SLG	미정
2000년	카무라이 -神來-	남코	RPG	미정
★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
미정	기차로 GO	타이토	SLG	5,800엔
미정	안젤리크 트로와	코에이	SLG	미정
미정	브레스 오브 파이어 4	캡콤	RPG	미정
미정	라그나쿨 레전드	SCEI	RPG	미정
미정	백가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙키즈	ADV	미정
미정	오 바쿤	남코	SHT	미정
미정	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
미정	기동신선조-숫아라 검	아스키	RPG	미정
미정	캡콤AVG 넥스트 스타일(가칭)	캡콤	ADV	미정
미정	나이츠 오브 제네시스	에스코트	RPG	5,980엔

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
6월	아니마스타	아키	RCG	5,800엔
6월	골프해요 코스데이터집 Vol 3(가칭)	보톰업	ETC	미정
봄	어드벤스드 대전략 -유럽의 태풍 독일의 전격작전	세가	SLG	6,800엔
봄	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
봄	몬스터 블리드	NEC IC	SLG	미정
봄	파워스톤 2	캡콤	격투액션	미정
봄	슈퍼 런어라웃(가칭)	클라이맥스	RCG	미정

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
봄	더 타이핑 오브 더 데드-키보드 마스터즈-	세가	ETC	미정
봄	사쿠라 대전	세가	ADV	미정
여름	특활 모험 활극 수퍼 히이로 열전	반프레스토	SLG	미정
여름	사쿠라 대전 2-그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
여름	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
여름	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
가을	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
2000년	스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE fight for the future(가칭)	캡콤	격투액션	미정
2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
2000년	판타지 스타 온라인	세가	ETC	미정
미정	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
★미정	실황 파워풀 프로야구DC(가칭)	코나미	SPT	미정
미정	SNK VS CAPCOM(가칭)	캡콤	격투액션	미정
★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
미정	이터널 아르카디아	세가	SLG	미정
미정	인생게임	타카라	TBL	미정
★미정	슈퍼로봇 대전 α	반프레스토	SLG	미정
미정	봄버맨 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
미정	렌타 히어로NO. A	세가	ACT	미정

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	이상한 던전 풍래의 시렌 2 도깨비 습래 시렌성	춘소프트	RPG	미정
여름	슈퍼 블랙배스 64	스타피시	ETC	6,800엔
2000년	익사이트 바이크 64(가칭)	닌텐도	RCG	5,800엔
2000년	슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
2000년	마더 3	닌텐도	RPG	미정
미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
★미정	파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
미정	64워즈	허드슨	ACT	미정
미정	플라이트 시뮬레이션(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
★미정	바이오 하자드 제로	캡콤	ADV	미정
미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔

플레이스테이션 2 발매예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

3월 발매 소프트

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
4일	스트리트 파이터EX3	캡콤	격투액션	6,800엔
4일	A6 A열차로 가자6	아트딩크	SLG	6,800엔
4일	결전	코에이	SLG	6,800엔
4일	드럼 매니아(가칭)	코나미	음악게임	미정
★4일	릿지 레이서 5	남코	RCG	6,800엔
4일	이터널 링	프롬 소프트웨어	RPG	6,800엔
4일	스테핑 셀렉션	잘레코	음악게임	6,800엔
9일	판타비전	SCEI	SLG	미정
23일	골프 파라다이스	T&E 소프트	SPT	5,800엔
★30일	철권 태그 토너먼트(가칭)	남코	격투액션	미정
★30일	데드 오어 얼라이브	테크모	격투액션	6,800엔
30일	극공간 프로야구 AT THE END OF THE CENTURY 1999	스퀘어	SPT	미정

4월 발매 소프트

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
4월	스카이 서퍼	아이디어 팩토리	ATC	미정
4월	에버그레이스	프롬 소프트웨어	RPG	미정

5월 이후 발매 소프트

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
봄	크로스 파이어	EA·스퀘어	RPG	미정
봄	진·삼국무쌍	코에이	격투액션	미정
봄	그라디우스 3&4 -부활의 신화-	코나미	SHT	미정
봄	그랜트리스모 2000	SCEI	RCG	미정
★봄	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정
★4일	실황 월드 사커2000(가칭)	코나미	SPT	미정
여름	오니무사(가칭)	캡콤	ACT	미정
여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
여름	건그리폰 블레이즈(가칭)	게임아츠	SHT	미정
여름	실피드(가칭)	게임아츠	ACT	미정

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
2000년	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
2001년	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
미정	성령기 라이블레이드 2	윙키 소프트	SLG	미정
★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
미정	스트리트 파이터EX3(가칭)	캡콤	격투액션	미정
★미정	바이오 하자드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
미정	플라이 하이	거스트	RCG	미정
미정	젤드니실트(가칭)	코에이	S·RPG	미정
미정	10N1 Government	조던	ACT	미정
미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
미정	입체닌자활극 천주2(가칭)	SCEI	ACT	미정

게임을 예술로 승화시키는 者들

벌써부터 특집!!! 매니아 페스티벌 Ver.2000

현존하는 비디오게임 매니아들에게 엄청난 반응을 보이는 인기코너(정재철 독자님의 유일 참가)!! '게임을 예술로 승화시키는 者들'에 보내주신 여러분의 열화같은 성원에 발맞춰 약간 이르게 특집코너를 마련했다. 1월 29, 30일 아카(ACA)전이 열리는 날과 같은 날 용산 전자랜드 신관에서는 나우누리 VG동에서 주최한 게임매니아 페스티벌 Ver. 2000이 개최되었다. 게임매니아들의 뜨거운 게임 제전. 그 생생한 무대를 'VG동 3대 시삽'인 이선일님의 협조에 힘입어 여러분에게 그대로 전해드리겠다.

자료제공: VG동 3대 시삽 이선일(rissun/nowvg)

기본적인 대회 규칙

모든 대회는 동호회 부문과 일반 부문으로 나누어 개최되었으며, 동호회 부문은 참가비를 받는 대신에 우승자에게는 플레이스테이션 등의 상품이 돌아갔으며, 일반 부문은 참가비가 없는 반면에 포켓스테이션이라는 상대적으로 저렴한(?) 상품이 돌아갔다.



▲ 이 정도면… 구경하기도 힘들 정도…

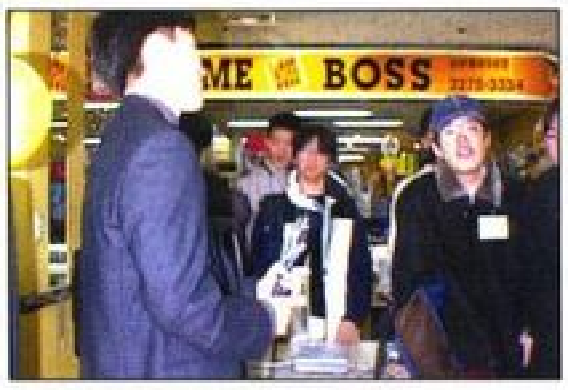
이번 대회는….

나우누리에서 상당액수의 지원금과 용산의 전자랜드 게임기 상우회, 그리고 수많은 업체에서 적극적인 협조가 있었으며, 이전의 그 어떤 이벤트보다 큰 규모를 보였다(솔직히 이 정도 일 줄은 몰랐다).

대회 첫째 날

대회 첫째 날에는 「스트리트 파이터 EX2+」와 「소울칼리버」의 대회가 열렸다. 두 게임 모두 많은 게이머가 쉽게 즐길 수 있는 게임이었던 때문인지…. 수많은 관객들과 참가자들이 몰려 열띤 대회를 펼쳤다. 「스트리트 파이터 EX2+」의 동호회 부문은 안민영(arief) 님이 압도적인 실력으로 우승하였으며, 「소울칼리버」동호회 부문은 공승용(reha)님과의 접전 끝에 김관우(huitzil)님이 우승을 차지하였다.


▲ 소울칼리버 우승자 김관우(나우ID:huitzil)님



▲ 열심히 대회를 진행중이신 시삽 이선일(rissun/nowvg)님

대회 둘째 날

「아머드 코어 - 마스터 오브 아레나 -」와 「버추얼 온 오라토리오 탠그램」의 대회가 열리는 둘째 날에는 격투게임과 인지도에서 차이가 나는지…. 첫째 날에 비해 조금 적은 참가율을 보였다(덕분에 구경하기는 편했지만…). 아머드 코어의 경우에는 일반부문의 경기가 없었으며, 강화인간의 허용으로, 노멀 타입으로 대회에 들어간 일부 사람들은 1회전에서 참패를 면하지 못했으며…(부전승으로 올라간 Anahen님은 제외…)우승은 김명수(ls99ml)님에게 돌아갔다. 여담이지만 防塵이라는 모 필자도 당당히 노멀타입으로 대회에 나갔지만…. 그 결과에 대해서는 언급하지 않겠다. 그리고 「버추얼 온」은 트윈스틱을 직접 지참한 허경(hkjcnf)과 문상훈(love1124)님이 결승에서 겨루게 되었고, 결국 우승은 허경(hkjcnf)님이 차지하였다.


▲ 오른쪽에 있는 분이 방진(antidust)님, 모두들 防塵이라 부르는 그 사람과 동일 인물이라는 것을 절대로 부정할 수 없다



▲ 아머드 코어에서 우승을 차지한 김명수(ls99ml)님


▲ 앞쪽이 버추얼 온 1위 허경(hkjcnf)님, 그 옆에 계신 분이 2위 문상훈(love1124)님, 두 분다 트윈스틱이 전혀 아깝지 않은 플레이를 보여주었다

성공적이긴 했지만…

대회 자체는 무사히 종료되었지만…. 여러 가지 문제로 상당한 적자가 나왔다(…고 한다). 게다가 이번 적자는 예산의 변화에 따라 유연하게 대처하지 못한 시삽 자신에게 있다고 판단하여, 모두 시삽이 부담하기로 하였으며, 남은 뱃지의 판매로 적자를 보충하기로 하였다고 한다. 모든 일정이 끝나고, 대부분의 참가자들이 돌아간 상황에서 남은 것은 정리 뿐…. 한 마디만 하자면… 그 책상은 매우… 무거웠다. 정말로….


▲ 이것이 이번에 판매된 뱃지. 필요한 사람은 시삽에게 연락해 보는 것도…

행사를 마치고

이번 행사는 가정용 게임기 유저들을 대상으로 한 나우누리 게임기 동호회의 첫 이벤트이고, 최근 시도가 거의 없었던 관련 동호회 주최의 대회라는 점에서 의의를 찾을 수 있었다고 생각합니다. 특히 대회의 준비를 위한 스폰서 유치는 성공적이었습니다. 전자랜드 게임기 상우회 측의 지원을 받을 수 있었던 것은 대단한 행운이었다고 생각합니다. 미숙한 대회 진행에도 불구하고 참가자 및 관람자 여러분들이 이해해 주셨고, 많은 도움을 받아 행사를 기획하고 진행을 맡았던 시삽으로서는 매우 감사하게 생각하고 있습니다. 특히 진행요원 및 참가 운영진 여러분들의 활발한 활동이 없었다면, 이만한 이벤트를 개최 할 생각조차 못했을 것입니다. 이번 행사로 저 시삽의 개인적인 지출이 상당했지만, 많은 분들께 즐거운 시간이 되었고, 일기 중 하나의 작품을 만들었다는 만족감에 아까운 줄 모르고 있습니다. 하지만 앞으로 있을 다음 대 운영진의 이벤트는 예산 편성의 미스로 인한 사비 지출은 생기지 않도록 확실한 계획으로 이벤트가 준비되길 바랍니다. 이번 진행에 참여해주신 모든 분들과 진행을 위해 협조해 주신 모든 분들께 진심으로 감사드리며 이러한 이벤트가 4대, 5대계속해서 계승되길 바라며, 회원 여러분의 계속적 인 관심을 부탁드립니다.

위의 글을 보고 가슴이 뜨거워지는 . 이 정도의 게임센스는 가지고 있다는 . 그대들의 도전을 기다린다. 그대들의 명성을 전국 방방곡곡에 떨칠 기회. 귀찮은가? 용기가 나질 않는다고? 그대가 게임을 사랑한다면 당장 보내라. 높은 난이도를 원하는 것이 아니다. 단지 자신만의 예술적인 '무언가'를 보내면 된다. 지금 게임파워에 상품코너는 여기밖에 없단 말이다~~앗.

▶**보낼 곳** (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 '게임을 예술로!!' 담당자 앞
▶**문의전화** 02) 3142-6845

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

음악게임이 이제는 더 이상 주체할 수 없을 정도로 많이 확산되고 있습니다. 과연 이런 현상이 아케이드 업계를 돌아볼 때 좋은 현상이라고 할 수 있을지, 그에 관한 문항들로 이번 달 파워 앙케이트를 꾸며봤습니다.

1. 음악게임이 인기를 얻고 있는 것이 바람직한 것이라고 생각하십니까?
   □ 예　□ 아니오

2. '예'라고 대답했다면 그 이유는(1번 문항에 '예'라고 답하신 분만 답변)?
   ① 게임 초보들도 쉽게 접할 수 있다 ② 운동효과와 재미를 동시에 얻을 수 있다
   ③ 오락실 분위기가 개선됐다 ④ 기타(　)

3. '아니오'라고 대답했다면 그 이유는(1번 문항에 '아니오'라고 답하신 분만 답변)?
   ① 시끄럽다 ② 게임을 위한 지출이 커졌다
   ③ 신작게임을 접할 기회가 줄었다 ④ 기타(　)

4. 음악게임과 스틱을 쓰는 아케이드 게임 중 어느 것이 더 재미있다고 생각하십니까?
   ① 음악게임 ② 종전의 아케이드 게임
   ③ 둘다 싫다 ④ 기타 의견(　)

5. 그렇게 생각한 이유는?
   · 음악게임이 재미있는 이유(　)
   · 종전의 아케이드 게임이 재미있는 이유(　)

6. 앞으로 음악게임의 인기를 제압할 만한 게임이 등장할 것이라고 생각합니까?
   · 예/아니오(　)

7. '예'라고 대답했다면 그 게임은 무엇입니까?
   (　)

8. 음악게임의 수명이 앞으로 얼마나 더 지속되리라고 생각하십니까?
   ① 1~3 개월 ② 6~10 개월)
   ③ 1년 ④ 음악게임의 인기는 식지 않을 것이다

9. 다시 스틱을 쓰는 아케이드 게임의 시대가 올 것이라고 생각하십니까?
   · 예/아니오(　)

필자모집

게임파워에서 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, PS2, N64)와 아케이드입니다. 나이는 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야합니다.
(연락처)3142-6845 게임파워 편집부

게임파워 방문 안내

게임파워를 방문하고 싶다는 생각을 가지신 독자 여러분들이 많은데요, 마감이 끝난 일요일에 연락도 없이 찾아오시는 일은 삼가주시기 바랍니다. 방문은 언제라도 환영입니다. 하지만 사전 연락과 시간을 정하신 다음 방문해주시기 바랍니다.

파워티켓 상품

- 1등 플레이스테이션 2 1대
- 2등 드림캐스트 1대
- 3등 닌텐도 64
- 4등 게임보이 컬러 1대
- 5등~10등 게임파워6개월 정기구독권
- 11등~20등 캐릭터 피규어 1개
- 21등~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개
- 31등~40등 휴대용 게임기 1대
- 41등~50등 새턴용 한글판 게임 1개





GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 이우석, 문학준
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	최정환, 김신권, 홍인균 이호성, 김성희, 방 진 차준호, 김상근, 곽경수 박기언, 천용건, 곽동언
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	김상근
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	[redacted]
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 최정호, 김경목, 박성일, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임원규 대리, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



편집후기



이름 뒤에 붙는 글자가 변해버렸다. 용하다는 점쟁이의 점괘에도 이런 내용은 절대 없었으리라…. 책임감, 의욕, 자신감, 자괴감, 피로와 웃음, 절망과 만족감… 언뜻 한자리에 두기에는 너무도 어울리지 않는 단어들이지만, 의자를 바꾸고 난 뒤에 느끼는 나의 심리상태는 저 모든 것들의 혼합체이다. 의지… 희망… 웃음… 기쁨… 그리고 자신감. 좋은 단어들에만 힘을 실어봅시다. 이 한 페이지에서 지난 한달을 돌이키며 글을 적고 있는… 그리고 이 책을 함께 만들고 있는 내 동반자, 내 친구들이여….

…………………………………… 이현수 팀장

…세상은 평화롭다. 자신에게 어떠한 일이 일어나든 이 세상에게는 아무런 영향이 없다. 출입을 하든 인원이 교체되든 비행기표가 매진되어 출장을 못 가든 간에 어떻게든 책은 나온다. 그리고 세상은 평화로 가득 찬다. 그런데도 긴장은 되지 않는다. 난 별로 느긋한 성격은 아닌데…. 음, 자야겠다.

…………………………………… 신상민 기자

끝이 있으면 시작도 있습니다. 그리고 만남이 있으면 헤어짐도 있습니다.

…………………………………… 이우석 기자

이 업계에 어떤 형식으로든 항상 발을 담그고 있어서, 내가 특별히 일터에 다니고 있다는 생각은 거의 들지 않는다. 이 직업은 매우 힘들다고 말하는데 자기가 좋아하는 일을 하면 피로도 거의 오지 않는 듯. 후회 없는 一生을 보내고 싶다.

…………………………………… 문학준 기자

이번 달에는 일본 게임만 잔뜩 즐긴 것 같다. 카논, 위드 유 토이박스, 피아캐럿 토이박스, 카나, 로맨스와 검의 정채 2 등…. 그러고보니 PC게임만 한 것은 아니다. 가장좋은 게임은 유구환상곡(3가 아니다), 너스 이야기, 파도 세인트 테일(SS), 카드캡터 사쿠라 등…. 생각해보면 한 달에 참 많은 게임을 하는 것 같다. 그런데 중요한 것은 일은 한 기억은… 별로 없다. 오늘은 집에 가서 크로노 크로스의 엔딩이나 봐야겠다…. 그리고 다음은 포포로크로이스 이야기 2를… 그리고 그 다음은 베이그랜트 스토리를… 그리고… 그리고… 원고 마감은… 모르겠다…. 난 원고보다 게임이 좋다. 난 원고를 위한 게임보다는 게임을 위한 원고가 좋다. 게임은 수동적이 아닌 능동적으로 할 때가 가장 좋은 것 같다.

…………………………………… 정재환 객원기자

세상이란 참 살만하다. 이런 좋은 여건이 갖추어져 있다니 말이다. 하지만 이건 어떻게 보면 운명의 이기야, 이기! 이야기가 좀 이상한 곳으로 빠졌는데, 이번 달에도 아케이드 공략이 실렸다. 정말 뿌듯하다. 원고하나 하나를 직접 손보며, 오타를 잡아내고, 공략 필자들과 단합하는 것은 뿌듯한 일이 아닐 수 없다. 이번 달에 DOA2 공략해주신 DOA팀 필자분들. 딕달해서 정말 미안합니다. 하지만 마감투철주의! 지금부터 다음 마감을 위한 사면(死眠)모드.

…………………………………… 김규만 객원기자

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세원	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.



파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하며 그와는 별도로 파워티켓 6개월치(99년 12월호 ~ 2000년 5월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러나 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아주시기 바랍니다.

게임파워 2000년 4월호 별책부록

GO! POWER 공략왕



© SQUARE

- PS 바이오 하자드 – 건 서바이버
- PS 베이그랜트 스토리
- PS 포포로크로이스 이야기 2
- PS 기동전사 건담 기렌의 야망 – 지온의 계보
- PS 체이스 디 익스프레스
- DC 크레이지 택시
- DC 바이오 하자드 – 코드: 베로니카
- ARC 데드 오어 얼라이브 2

2000
4

PS



바이오 하자드 – 건 서바이버



베이그랜트 스토리



포포로크로이스 이야기 2

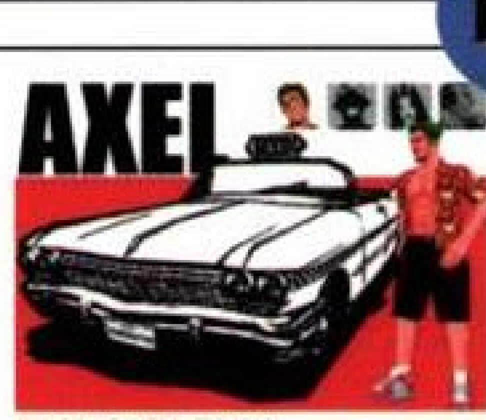


기동전사 건담 기렌의 야망 – 지온의 계보



체이스 디 익스프레스

DC



크레이지 택시



바이오 하자드 – 코드: 베로니카

ARC



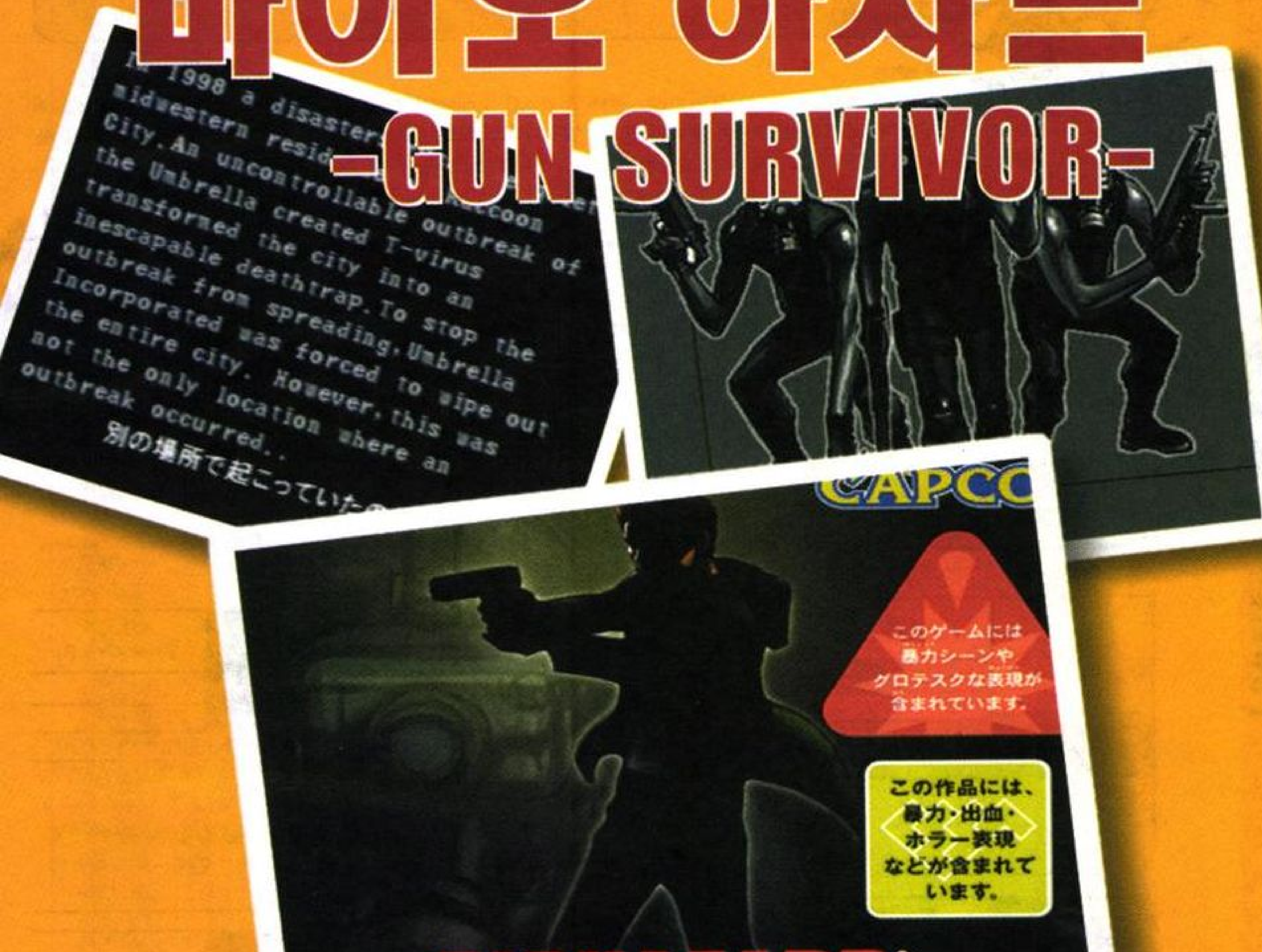
데드 오어 얼라이브 2

Contents

●장르:건슈팅 ●제작사:캡콤 ●발매일:1월 27일 ●발매가:5,800엔

20세기를 여는 바이오, 그 첫 번째!

바이오 하자드 -GUN SURVIVOR-



그래픽	★★★
조작감	★★
연 출	★★★★
사운드	★★
소장가치	★★★

드디어 다른 장르에 손을 뻗은 바이오 하자드. 시리즈 최초로 도입한 뭍 물리곤 밀드. 간단한 게임성, 손쉬운 조작감 등등으로 '가벼운 게임'의 이미지를 막막 풍기는 게임…. 세간에서는 좋다, 나쁘다의 양론이 팽팽하게 맞서는 가운데 본 필자는 철저하게 중립의 입장을 지키고자 대사와 파일의 해석에 중점을 두고 공략에 나서는 바이다.



건 서바이버 입문

조작 방법

버튼의 조작은 다음의 표를 따른다(A타입 기준).

십자키	↑↓로 전 후진, ←→로 좌우회전	□, ○버튼	결정/공격
셀렉트버튼	옵션 화면을 불러낸다	×버튼	취소/대시
스타트버튼	메뉴 화면	L1버튼	퀵 서치(몬스터-아이템-출입구로 우선순위가 주어진다)
		R1버튼	공격 모드

● 세이브

이 게임은 게임 중에 세이브가 되지 않는다. 따라서 한 번 잡은 그 자리에서 엔딩을 보아야 한다. 단, 클리어 데이터는 세이브가 가능하며 한 번 얻은 파일과 무기, 탄창은 다음 플레이에서도 이어진다. 그리고 S랭크로 클리어할 경우에는 로켓 런처도 덤으로 준다. 참고할 것. S랭크는 시간과 회복 아이템의 사용회수에 관련이 있다(다 알지?). 명중률은 관련이 있는 듯 하지만 정확한 수치는 측정하지 못했다.

건콘 이용 시에는…



● 조준점

게임 시작 전의 경고 문구가 지나간 후에 곧바로 영점 조준 모드가 나온다. 방법은 먼저 총을 가운데를 겨냥하고 쏜다. 재차 사격을 해 보아서 자신이 노리고 있는 곳에 잘 맞고 있다면 A, B버튼을 동시에 눌러서 종료한다. 잘 맞지 않는다면 옵션에서 재조정하자.

● 느낌상의 차이

기본적으로 화면 밖에 대고 트리거를 당기면 이동, 이동 중에 다시 트리거를 당기면 대시, 두 번 연속으로 당기면 후퇴이다. A, B버튼으로 좌우 이동. 당연히 물건에 가까이 가면 자동 조사다. A, B버튼을 동시에 누르면 메뉴 화면이 나타난다. 그런데 이 이동이 굉장히 불편하니 웬만해서는 재빠른 이동을 할 수 없다. 따라서 마음먹은 대로 도망가는 데에는 상당한 시간이 소요되므로 건콘으로 플레이한다면 제대로 된 플레이를 이루어 내려면 엄청난 고통이 따른다.

무기 일람

모든 무기는 플레이 후에 계속 이어지기 때문에 다시 얻을 필요가 없다. 무기에 대한 설명을 보는 법은 아래와 같다.

사진	이름
	최고 탄알 수
	리로드 타임

게임 상에서의 무기 설명

무기의 특징

핸드건A (ハンドガンA)



글록17 17

1초 65

소형경량을 실현한 플라스틱제의 권총. 동작의 안정성에는 정평이 나 있다.

게임 처음에 등장하는 "유일한 희망". 대형 거미를 제외한 모든 적에게 별 어려움 없이 사용할 수 있다. 많은 탄알 수가 눈에 띈다.

핸드건B (ハンドガンB)



CZ75 15

2초 33

9×19 파라블럼탄을 사용하는 소형권총이다.

연사 속도가 엄청나다. 거의 머신건을 사용한다는 느낌으로 사용해도 무방할 정도. 단, 공격력이 눈물나도록 약하기 때문에 위급한 상황에서 쓰기는 부적격하다. 연사에서 쾌감을 느끼는 사람이 아니라면 봉인하자

핸드건C (ハンドガンC)



M8000 쿠거G 15

0초 56

블로우 백 액션에 루틴 바렐을 채용하여 명중 정확도와 집단성에 우수한 총이다.

전체적으로 핸드건A가 강화된 느낌의 총이다. 탄알은 2발 적지만 약간(별로 눈에 띄지는 않지만) 우수한 능력을 지니고 있으므로 적극 사용해보자.

핸드건D (ハンドガンD)



남부 14년식 커스텀 8

1초 38

일본제로서는 최초의 오토매틱 권총으로 구일본 육군이 사용한 구시대의 권총이다.

경직시간이 꽤나 길지만 핸드건 중에서는 최강의 위력을 지니고 있다. '이비'에게는 오히려 화염탄보다도 이것으로 상대하는 것이 더 유용하다. 좀비도 간단히 해치우는 권총으로 사용을 적극 추천한다.

매그넘 (マグナム)



S&W M19 6

4초 54

스미스 웨슨사 제작 리볼버 권총. 357 매그넘탄을 사용하는 강력한 권총이다.

역시나 적은 경직에 강력한 위력(어디까지나 위력에 비해서…이다)을 자랑하는 매그넘. 게임 통틀어서 나오는 탄환 수가 굉장히 적으므로 아끼고 또 아끼자.

그레네이드 런처(グレネードランチャー)



M79 그레네이드 런처 탄환 수만큼 0초 66

미국제 40mm구경으로 다양한 사용탄두를 고를 수 있는 무기이다.

역시나 3가지 탄환(그레네이드, 유산탄, 화염탄)을 고를 수 있다. 그레네이드는 확산 판정이 있어서 많은 적을 상대할 수도 있고 다단 히트를 노릴 수도 있으며, 유산탄의 경우는 맞은 상대에게 지속적으로 피해를 준다. 그리고, 화염탄은 식물 계열 이외의 적에게도 강한 위력을 발휘한다. 탄환은 매그넘보다는 넉넉하다.

샷건(ショットガン)



S.P.A.S. 12 8 4초 20

프랭키사(社)가 군용으로 개발한 대형 샷건. 스톡을 사용하면 한 손 사격이 가능하다.

이번 작에서 엄청나게 강력해 졌다. 일단 판정범위가 장난이 아니다. 거의 로봇 대전의 맵병기 수준으로 좀비가 전방에 모여있다면 일격으로 청소가 가능하다. 또한 헌터, 이비 등등의 짜증나는 적을 상대하기도 최적의 무기. 거기에다 탄알도 충분하게 공급되므로 보스를 제외한 모든 적들에게 결전병기로 유용하게 진화했다.

파일 일람

모든 파일은 한 번 입수하면 다음 플레이부터는 계속해서 이어지기 때문에 다시 입수할 필요가 없다.

교회 매니저의 일기(教會のマネージャーの日記)



・10월 7일
오늘 나를 포함한 이 마을의 각 섹션담당 책임자 전원이 사령관에게 호출되어서 전날에 미국 라쿤시티 붕괴사건에 대해서보고를 받았다. 회의에서는 G바이러스를 차지하려고 배신한 윌리엄 버킨에대한 비난이집중되었다. 사령관은 우리들에게 버킨 같은 배신자가 이 마을에 존재한다면 그 녀석을 죽여도 된다고명했다. 사령관의 명령은 절대라고 나는 느낀다. 이 마을은 엄브렐러 본사에게 있어서 라쿤시티의 연구소만큼이나, 아니 그 이상으로 중요한 시설일 것이다. 결코 바이오하자드를 일으켜서는 안 된다. 한번 바이오 하자드가 일어나면 몇 십억 달러가 넘는 거액을 투자해서 이 마을 전체를 매수하고 시설을 건조한 모든 것이 수포로돌아가 버린다. 이후로는 더욱더 사원들의 동향을 주의할 필요가 있다.

레스토랑 지배인의 일기(レストラン支配人の日記)

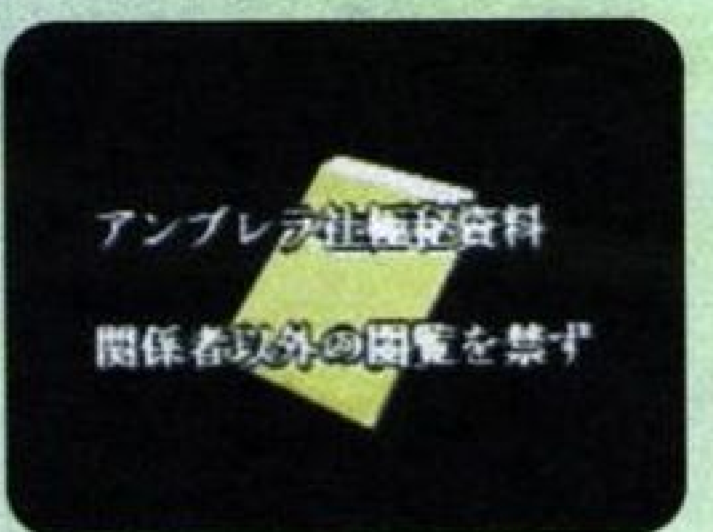


・10월 4일
엄청난 말을 들었다. 지난주 미국 라쿤시티라는 이름의 작은 마을이 돌연 붕괴했다고 한다. 아무래도 주민은 전부 괴물이 되어 버려서 생존자는 없는 것 같다. 그 사건에 엄브렐러 제약이 관련되어 있다는 소문이지만 자세한 사정은 잘 모르겠다. 바다 건너의 이야기라고는 해도 엄브렐러가 관련되어 있다고 한다면 보통 일은 아닌 듯한 기분이 든다….
이 마을에 아무 일도 없으면 좋겠는데….

・10월 6일
오늘 들은 이야기로는 라쿤시티를 괴멸시킨것은 윌리엄 버킨이라는 녀석이란다. 그 녀석은 자기가만든T인지G인지하는 바이러스를독차지 하려고 엄브렐러 본사와 바이러스 쟁탈을했단다. 그때왜그랬는지 녀석은 자기몸에바이러스를 투여해서 괴물이 되었고 하수도에흐른 바이러스가 시궁창 쥐를통해 마을전체에 퍼졌다는소문이다.

・10월 8일
어떡하지? 점심을 먹으러 온 엄브렐러사원이 T바이러스가 이 마을에도 있다고 이야기를했다. 그 자식은 여기서는 사고 따위절대 안 일어난다고 웃었지만 만에하나라는일도 있다. 파격적인개런티에 이끌려 엄브렐러에 고용된나지만 이비문명적인 곳에서 엄브렐러 사원을상대로 장사하는 게술술 질리던참이다. 만에하나가 일어나기전에이 마을에서도망갈 때가온건지도 모른다.

엄브렐러 극비 파일(アンブレラ極秘ファイル)



이 파일은 1998년 5월 11일을 발단으로 하는 미국 아크레이 연구소에서 발생했던 'T바이러스'의 유출사고 및 약 4개월 후 라쿤시티에서 발생한 대규모 바이오 하자드에 의하여 탄생된 신종생명체 B.O.W.의 데이터이다. 또한 미확인이지만 여기에 기입한 이외에도 B.O.W.는 다수 존재한다고 생각된다. 그것들에 대해서는 데이터가 모이는 대로 파일에 기입하도록 한다.

■B.O.W.파일〔좀비〕
T바이러스를 감염시킨 인간.
인간으로서의 이성을 잃은 본능, 특히 식욕에 사로잡혀 움직이며 항상 인육을 찾아 떠돌아다닌다.
▶대처법 **움직임은 느리기 때문에 먼 거리에서의 저격에 의해 간단히 쓰러트릴 수 있다.**

■B.O.W.파일〔켈베로스〕
T바이러스를 감염시킨 개.
인간인 좀비에 비해 육체의 부식화가 별로 진행되어 있지 않기 때문에 기민한 움직임으로 덮쳐온다. 소리에 민감하며 뛰는 소리를 감지하여 멀리서도 공격해오는 경우가 있다.
▶대처법 **핸드건으로 충분히 대처할 수 있는 몬스터이기는 하지만 움직임이 빨라서 조준을 맞추기 곤란하다.**

■B.O.W.파일〔리커〕
좀비가 된 인간이 다시 T바이러스에 침식되어 돌연변이를 일으켜서 태어났다. 변형에 따른 4족 보행과 뇌의 노출이라고 하는 독특한 특징을 지니기에 이른다. 좀비에 비하여 순발력이 비약적으로 향상하였으며 시각기관을 가지지 않은 대신에 청각이 이상 발달해 있다.
▶대처법 **소리에 반응하여 덮쳐오기 때문에 총으로의 공격은 주의를 요한다. 또한 발소리에도 민감하게 반응하기 때문에 생각없이 뛰는 것도 위험하다.**

■B.O.W.파일〔아이비〕
식물을 베이스로 한 B.O.W.
체표에서 수증기를 섭취하여 자립보행을 가능케 했다. 채찍 같은 촉수공격도 주의해야 한다.
▶대처법 **불에 약하기 때문에 화염탄을 장착한 그레네이드 런처가 유효.**

■B.O.W.파일〔헌터〕
인간을 T바이러스로 DNA조작하여 만들어낸 B.O.W.
특히 하반신의 근력이 높게되어 있어서 높게 점프하여 공격을 건다.
▶대처법 **먹이에 뛰어오기 직전에 순간이긴 하지만 그 기민한 움직임이 멈추는 순간이 있다. 그 점을 노려서 공격하는 것이 가장 좋을 것이다.**

■B.O.W.파일〔타일런트〕
우리회사가 총력을 기울여 창조해 낸 T바이러스 B.O.W.의 궁극형태.
게다가 타일런트를 베이스로 하여 더욱 흉폭화시킨 통칭 '타일런트 개(改)' 및 지적생물을 기생시킨 통칭 '추적자'가 유럽 지부에서 개발되었다.
▶대처법 **이 강인한 방어력과 파괴력에 대해서는 어떤 수단도 없는 것과 같다.**

■B.O.W.파일〔　　〕
아직 완성에는 이르지 않았지만 이론상으로는 타일런트의 유전자 배양 때에 어떤 물질을 투여하여 더욱 흉폭한 B.O.W.를 대량으로 생산하는 것이 가능하다.
하지만 문제는….

라쿤시티 붕괴 후 리포트(ラクーンシティ崩壊後レポート)



• 1998년 8월 5일
U.B.C.S. 조사대원으로부터의 보고서①
5월 11일에 발생한 생물병기 연구소 및 스펜서 경의 저택에서 있었던 바이오 하자드는 S.T.A.R.S. 알파팀의 질 발렌타인, 크리스 레드포드(???)들이 7월 25일에 시설을 폭파하는 형태로 일단 종결을 보았다. 8월 5일 지금 현재 T바이러스의 주변에의 누설은 확인할 수 없다. 하지만 분명히 주의를 요하는 것이라고 생각된다. 미확인이지만 우리회사의 원(元)사원인 S.T.A.R.S. 알파팀의 리더, 알버트 웨스커는 사망했다고 생각된다. 질 발렌타인과 크리스 레드포드(???)가 이번 사건을 매스컴 관계자 및 경찰 관계자에게 널리 공표할 준비를 진행하고 있는 것 같다는 정보를 입수했다. 이 건에 관해서는 본사의 신속한 정치적 처리를 바란다.
U.B.C.S. 대원 니콜라이 지노비에프

• 1998년 9월 30일
U.B.C.S. 조사대원으로부터의 보고서②
나는 지금 라쿤시티의 외곽에 있는 시계탑에 있다. 마을은 이미 좀비들에게 점령되어 라쿤시티는 바이오 하자드에 의해 완전히 괴멸했다고 해도 과언이 아니다. 하지만 이번에는 저택에서의 우발적인 바이오 하자드와는 달리 우리회사의 연구원이자 T바이러스와 G바이러스의 발명자인 윌리엄 버킨 박사의 모반에 의한 인위적 사고의 의심이 강하다.
이번 2개의 바이오 하자드를 조사한 결과 내가 강하게 느낀 것은 전세계에 퍼져 있는 우리회사의 시설에 있는 바이러스의 관리체제를 강화하는 것, 사원에 대한 재교육을 철저하게 하는 것, 이 2가지이다. 생물병기 바이러스는 장래 우리회사의 귀중한 상품이 될 것이다.
이후 두 번 다시 바이오 하자드가 발생하지 않도록 전 사원이 명심해 주기 바란다.
U.B.C.S. 대원 니콜라이 지노비에프

• 1998년 10월 6일
라쿤시티의 바이오하자드에서 있었던 T바이러스의 감염데이터 및 B.O.W와의 대전데이터의 수집은 곤란해졌다. 특히 타일런트를 개조하여 우리들이 '추적자'라고 부르는 신종 B.O.W의 실전 데이터 수집에 관해서는 이쪽이 상상하는 이상으로 타깃이 용맹한데다 지적두뇌를 가지고 있기때문에 우리들이 파견한 U.B.C.S. 대원들에게도 상당한 희생을 감수해야했다.
연구자 제군에게 있어서는 이번 실전 데이터를 분석하여 더욱 진화한 궁극의 B.O.W.를 개발하기를 바란다.
엄브렐러 B.O.W.개발팀

환자의 진료 기록 카드(患者のカルテ)

■ 이름: 스미스 J 윌리엄즈
성별: 남
연령: 17세
신장: 181cm
체중: 72Kg
건강상태: 양호
정신상태: 무기력
투약: 매일 아침 식사 때 정신 안정제 트란키라이저 10mg 분말을 수프에 투약.
매일 저녁 식사 때: 수면제 할시온 5mg 넣은 빵을 줄 것.

■ 이름: 제니퍼 캠벨
성별: 여
연령: 18세
신장: 165cm
체중: 47Kg
건강상태: 양호
정신상태: 불안정
투약: 장기간에 걸친 격리생활 때문에 꽤나 의심이 강하여 다른 자들과 같이 식사에 정신 안정제를 넣는 방법은 효과가 없다(식사를 남기기 때문에).
따라서 음료수에 정신안정제를 녹여서 마시게 하는 방법이 가장 좋다고 생각된다.

■ 이름: 료우지 코유타(?)
성별: 남
연령: 18세
신장: [illegible]cm
체중: 59Kg
건강상태: MRI검사 결과 소뇌에 정맥암 있음. 상품가치 없음.

INVALID



■ 이름: 카렐리나 알바차코프
성별: 여
연령: 17세
신장: 155cm
체중: 43Kg
건강상태: 양호
정신상태: 양호
투약: 매일 아침식사 때 정신 안정제 트란키라이저 10mg 분말을 수프에 투약.

관리인 앤디의 일기(管理人アンディの日記)



• 9월 6일
난 아직 만난 적은 없지만 수개월 전부터 빈센트가 하는 자식이 이 마을의 사령관이 되었다고 한다.
겉으로는 엄브렐러 본사에서 파견된 엘리트라고는 하지만 속으로는 출세를 위해 아무렇지도 않게 동료조차도 죽이는 기가 막힌 녀석인 것 같다. 뭐, 맨날 이 어두운 지하실에서 지내는 내게 있어서는 별로 관계없는 이야기지만….

• 9월 20일
이상한 소문을 들었다. 취임한 빈센트 사령관 녀석, 공장의 녀석들에게 명령해서 다른 곳에서 데려온 젊은이들에게 잔혹한 행위를 하고 있다고 한다. 원래 그 젊은이들이 뭣 때문에 이 마을에 끌려온 건지 이유는 모르지만 별로 기분 좋은 이야기는 아니군….
뭐, 내게 불똥튀지 않으면 아무 문제도 없지만….

• 10월 10일
어젯밤 위에서 뭔가 큰 사건이 일어났단다.
자세한 일은 모르겠지만 빈센트 사령관이 또 뭔가 잔혹한 일을 벌렸다는 소문이다.

• 11월 9일
오늘 드디어 빈센트 사령관이 여기에 시찰을 왔다.
도움도 안 되는 세상이야기를 했을 뿐이지만 생긴 것도 잔혹하게 생긴 녀석이고, 기념으로 1장이란 기분으로 사진을 1장 찍으니까 엄청 화를 냈다. 소문대로 싫은 녀석이다.



· 10월 20일
오늘 엄브렐러 본사에서 원재료 20구의 집단 자살사건에 대한 대답이 왔다.
본사는 이번의 사건에 대해 아무 것도 의심하고 있지 않다든지, 곧 세계각지에서 다음 원재료를 공급한다는 예정이다 등등의 대답이었다.

형무소장의 일기(刑務所長の日記)

나는 새삼스럽게 빈센트 사령관에게 명령받은 채로 그 집단 탈옥사건을 집단 자살사건으로서 허위 보고를 해버린 것을 후회하고 있다.
하지만 이 마을에 있는 한 빈센트 사령관을 적으로 돌리는 것은 죽음을 의미한다.
나는그날 밤, 집단탈옥을 꾸민 젊은이 전원을 벌레잡듯 사살할 때의빈센트 사령관의 그 잔혹한미소가 잊혀지지 않는다. 빈센트사령관은 소문대로피도눈물도 없는 냉혹무비한 남자다, 그는 살인귀다. 본래대로라면 나는 진실을 본사에 보고해야만 하는입장이다. 하지만나는무섭다. 빈센트 사령관이,
나는 대체 어떻게 하면 좋을까….

젊은이의 일기(若者の日記)

· 9월 5일
룽고의 마을어귀에서그 검은옷의남자들에게 납치되어이 마을에 잡혀온지오늘로 16일 지났다. 여기에 왔을때는 뭐가뭔지 몰랐지만 점차로 이 마을의계략이 보였다. 아무래도 우리들은 엄브렐러인가하는 제약회사의 인체실험의 모르모트로서이 마을에 감금되어있는것 같다.
마을녀석들은 전원 엄브렐러의 사원들뿐이고 여자나 아이들도 모두 그 가족이다.
모르모트는 세계각지에서 모여있는 듯 하다. 옆방녀석은 중국, 반대편은브라질, 그 외에도 러시아, 일본… 만국박람회 라는 느낌이지만 기묘하게도 나와동년배들뿐이고 가장아래는 16, 위로는 19나 20이다. 엄브렐러 녀석들은우리들을 마을의 게임센터나 클럽에 때때로 데리고 가서스트레스를 발산시키는 전형적인짓을 하고있지만 그런것에 속지않는다. 반드시 이 마을에서탈주할 테다.
어쨌든 지금은동료를 모으는 거다.

· 9월 10일
최근동료들의언동이 이상하다.
아무래도음식에 약이섞인것 같다. 나도때때로 의식이 없을때가있다.
조심해야지.

· 9월 21일
살려줘! 오늘도 또동료가 한 명, 옆방의 진이산 위에있는공장에 끌려갔다. 아마도 진은돌아오지않겠지. 지난주에 없어진 안나랑제이코프도 같은 운명을탔음이 틀림없다. 나는알고 있다. 산 위의 공장에 불려간 우리들의동료가 다다르는 운명을. 이 마을의 빈센트라는 사령관의 명령으로공장녀석들은 우리들의뇌를 찢어서 뭐뭐라는뇌내물질을 추출하고있다.
어제 내가클럽에 갔을 때 공장녀석들의 우리들이 와있는 줄 모르고 말하던 걸 들어버렸다.



빈센트는악마다.
아니 빈센트뿐만이 아니다. 이 마을의 여자, 어린이들조차 우리들을 인간으로서가 아닌 모르모트로밖에보고있지 않다.
이 마을녀석들 모두악마다.
여기에 있으면 틀림없이 죽는다.
탈주계획을빨리 실행시키지않으면!

· 10월 9일
찬스가 왔다. 이 일주일 간 마을의 엄브렐러 녀석들이분주하다. 소문으로는 미국어딘가의엄브렐러 연구소에서 대사고가일어난 것같다. 간수녀석들도그 정보수집에바빠서 우리들의 감시가약해지고 있다. 이미집단탈주의 멤버는 갖추어졌다. 스토이코비치와 엘리카는간수에게서 열쇠를빼앗는 역할, 나와상콘은 양동부대, 요시카와와 펠리페는무기조달이다.

· 10월 10일
탈주경로가결정. 결행은 오늘밤 11시.
총 20명을 A반과 B반으로 나누어행동.
A반은지하감금실의 통풍구에서 하수도로, B반은감시탑에서 로프를 사용해 시가지로의골목으로탈출한다. 로프는 우리들을묶고있는 것만으로충분하다. 만일실패한다면 틀림없이 빈센트에게 죽게된다. 하지만 여기있어도 언젠가 빈센트의명령으로우리들의 두개골은절개될 것이다. 어차피 죽을바에야 무언가를 해야만한다.



· 10월 11일
어제 형무소에 감금하고 있던 원재료들이 집단으로 탈주, 총기를 빼앗아폭동을일으켰다. 사건에 가담한 어리석은 원재료들은 내가전원 사살해 주었지만, 이 사건이 엄브렐러 본부에 알려지는 것은굉장히 위험하다. 이 마을에의공적을 토대로 본사에 돌아가려는 계획이 도로아미타불이 되어 버린다. 일단형무소장에게는 집단자살로 처리하라고 명령했지만 다른자들의 입도막지않으면….

· 11월 8일
항상 내 방식에 반발하던 마을녀석들이나를 본사상층부에 제소하려고 비밀리에 증거 모으기를 시작하고있다. 어제 로트녀석이 이 마을에 스파이가잠입해 있다는 것을 알려주었지만그 녀석도 마을녀석들과관계가 있는지도모른다. 잠시 내버려두었다가 배후관계와 목적을 조사한뒤에 처리해 주겠다. 그건그렇고

빈센트의 일기(ビンセントの日記)

이 마을에서내가유일하게신뢰할 수 있는녀석이 꼬마녀석인 로트뿐이라는건 아무래도슬픈일이다.

· 11월 19일
마을녀석들, 다음 주에새로운 원재료를 데려오는본사사람들에게 내고발장을 넘길준비를 진행하고있는것 같다.
뭔가증거도 준비해 놓았다는소문이다.
그런일은절대로 내버려두지 않아.
그리고 이대로 마을녀석들을내버려 둘 수도없다. 내게 거역하면어떻게 되는지를 가르쳐주지않으면….

· 11월 22일
나를 화나게 하면어떻게 되는가를알려 주었다. T바이러스를 마을에 뿌려주었다. 물론사고로 위장했다. 지금쯤 마을은 괴멸상태가 되었을 것이다. 이걸로 당당하게 나는공장에서의 성과를 선물로 엄브렐러 본사에 돌아갈 수가있다는 것이다. 내게 거역하는어리석은자는 아무도남지 않았다…. 아니, 한놈만 남았다. 녀석이다. 이마을에 잠입한 쥐새끼를처리하지않으면 안된다.



빈센트의 자청기록(ビンセントの資聴記録)

빈센트 사령관의 광폭함은 이 이상 가만히 내버려 둘 수는없다.
내석을 실각시키려면 결정적인 증거를 잡아 본사의 상층부에 보고할 수밖에 없다. 하지만내석은 정말 꼬리를 잡히지 않는다.

그래서 우리들은조금 위험하지만 내석의 전화를 도청해서기록하기로 했다. 그래서내석을 실각시키기 충분한증거를 잡았다.
이 도청기록에는 내석이 지난달의 집단 탈주사건에서 젊은이들전원을 사살하고 게다가 그 사실을 은폐했다고 하는것도 녹음되어있다. 게다가 내석이 이 마을에전임하기전에출세를 위해동료를 죽인사실도 녹음되어있다.
이 도청기록을 다음 주 이 마을에 오는 본사 사람에게 넘길 수 있다면 내석은 틀림없이 실각이다.
이것으로 이 거리에 평온한 날들이 찾아오겠지.

로트의 일기(ロットの日記)



• 9월 10일
오늘 형무소에감금되어 있는 사람을 게임센터에서 봤다.
내석들은 모두 멍한 눈을 하고 있고, 침을 흘리는 여자도 있다. 반대로 반항적인 눈으로 여기를 노려보는 내석도 있다. 모두 입고있는 옷은 너덜너덜하고 몸에서 썩은 내가 났다. 아빠랑 빈센트 사령관이 말한 대로 내석들은 우리 엄브렐러 사람과는 다른 어리석은 인종이라는 것을 알 수 있었다.
아빠는 내석들은 제대로 된 인간으로 만들기 위해 이 섬에 데려와서 수술해서 치료해 준다고 말했는데 맞는 말인 것 같다.
빨리 치료해 주는 게 좋을 텐데.

• 10월 15일
빈센트 사령관이 집단탈옥한 사람들을 죽였단다. 왜 이렇게 된 거지? 분명히 그 사람들은 우리들보다 못하긴 하지만 죽일 것 까진 없었을 텐데.
왜? 내가 믿었던 건 뭐지? 엄브렐러와 아빠는 어리석은 내석들을 수술해서 치료해 주려던 게 아니었어?왜 죽인 거지?

• 11월 23일
마을이 패닉상태가 되었다!
여기저기 괴물들이 나타나서 사람을 습격하고 있다!
어제까지만 해도 내게 잘해주었던 엄브렐러 아저씨들이 날 습격하려 하고 있다. 누가, 누가 좀 도와줘!

• 11월 24일
아빠도 엄마도 괴물이 되어버렸다. 빈센트 사령관이 마을사람들을 괴물로 바꾸었다고 살아남은 사람이 말했다. 이젠 아무도 믿을 사람은 없어…. 이렇게된 바에야 나 하나라도 살아남아서 동생 리리만은 어떻게 해서도 구해내야 해!
그리고 둘이서 이 마을을 탈출하는 거야!

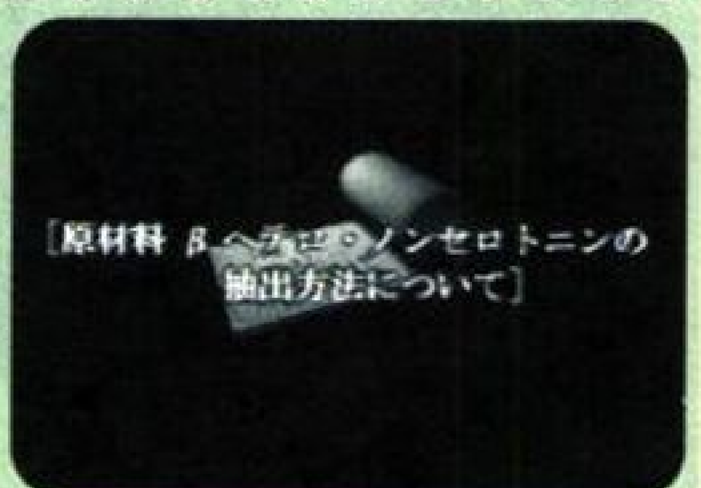


공장직원의 일기(工場職員の日記)

• 1998년 8월 5일
이젠 싫어! 매일매일 아무 죄도 없는 젊은이들을 수술대에 묶어 마취도 걸지 않고 두개골을 절개해, 뇌의 일부를 잘라내는 작업의 반복…, 침대에 누운 후에도 그들의 통곡, 비명, 단말마의 절규가 귀속에 남아 사라지지 않는다.

빈센트 사령관은항상"그들을 인간이라고 생각치마라. 그들은어디까지나 타일런트를 만들기위한원재료에 지나지않는 거다"라고차갑게말한다.
하지만 실제로 그들의 두개골에 메스를 넣는 우리들은 어떻게 해도 그렇게 생각할 수 없다. 그들은 분명히 우리들과 같은 인간이다.
하다못해 마취를 걸어서 수술시켜달라고 몇 번이나 빈센트 사령관에게 부탁했지만 그러면 순도 높은 β베테로 논세로트닌이 추출되지 않는다고 각하해 버렸다. 아무리 회사의 명령이라고는 해도 우리들이 하고있는 일은 윤리적으로 용서할 수 없는 것이다…. 우리들은 틀림없이 죽으면 지옥에 떨어지겠지. 아니… 이미 이 현실 그 자체가 지옥인지도 모른다.

원재료의 추출방법(原材料の抽出方法)



타일런트의 대량 생산체제를 확립하기 위해서는 유전자 배양 때에 대량의 순도 높은 β베테로 논세로트닌을 주입하는 것이 불가결하다. 이 물질은 인체의 뇌내물질의 일부로 제 2차 성징기 후기의 젊은이들(16세에서 19세의 건강체)의 뇌하수체에서 가장 많이 분비되는 물질인 사실이 조사에 의해 판명되었다.
게다가 이 물질은 뇌간의 청반핵에서 만들어지는 놀 아드레날린의 과다분비에 반응하는 것이 의학 데이터에 의해 밝혀졌다.
놀 아드레날린은 인간을 극도의 긴장상태·공포상태에 있을 때에 분비되는 뇌내물질이다. β베테로 논세로트닌은 활성화세포 속에 밖에 존재하지 않는 물질이기 때문에 뇌사상태의 인체에서는 추출할 수 없다.
따라서 원재료가 되는 젊은이들을 마취도 걸지 않고 산채로 두개골을 열어 죽인다는 공포와 격통에 의한 놀 아드레날린의 과다분비를 만족시킨 상태에서 뇌하수체를 채취하는 것이 가장 좋은 추출방법이다.

시나성 타일런트 플랜트
사령관
빈센트 골드맨

적 일람





적들의 일람은 일단 파일 중에 있는 엄브렐러 극비파일에도 있기는 하지만 제대로 믿을 수 있는 정보가 많지 않으므로 다시 소개하기로 한다.

좀비

기본적으로 핸드건으로 충분히 상대할 수 있지만 조금 익숙해지면 상대하지 않고 도망가기를 권한다(랭크 높게 따고 싶으면). 거의 노 데미지로 진행이 가능하기 때문이다. 장소에 따라 죽여도 부활하는 곳들이 있기 때문에 일일이 상대하다 보면 많이 짜증난다. 핸드건의 탄환이 기본적으로 무한인 관계로 공략법조차도 필요 없다. 내구력은 난이도 노멀, 핸드건A 기준 5~7발, 샷건 1발, 그 이상 무기 전부 1발.

헌터

최초의 「바이오 하자드」이래 반가운 등장. 헌터는 기본적으로 캐릭터의 정면에서 공격을 해오려고 하기 때문에 도망은 아주 힘들다. 샷건 1발에 다운되는 특성이 있으므로 샷건 2발이나 샷건 1발+핸드건의 조합으로 물리치자. 거리가 조금 멀다면 핸드건만으로 쓰러트리는 것도 가능하다. 내구력은 리커와 비슷. 방 하나에 여러 마리가 존재하는 경우가 있는데 움직이지 않고 가만히 서있는 헌터는 뛰거나 그 헌터를 노리지 않는 한 움직이지 않으므로 침착하게 각개격파를 노리자. 그러나 동시에 2마리가 덤비는 경우에는 지체없이 샷건으로 대응하도록.



까마귀

「바이오 하자드 시리즈」보다 오히려 조준이 수월하다. 내구력은 핸드건 1발. 단, 이 녀석들에게 데미지를 입어도 괜찮을 정도로 이 게임에는 허브가 적기 때문에 가능한 무시하며 진행하자. 영화관 루트로 진행하지 않으면 볼일도 없는 적들.



켈베로스

플레이어가 달리고 있는 동안에는 절대로 공격받지 않으며 켈베로스가 아닌 다른 적과 상대하고 있을 때에도 공격받지 않는다는 요상한 특성이 있다. 게임에서 조준이 가장 까다로운 캐릭터이기 때문에 싸움보다는 도망을 권한다. 1번이라도 켈베로스를 다운시킨 경우, 다운된 켈베로스에게 공격을 걸 수 있기 때문에 그 이후의 처리는 아주 손쉽다는 특징이 있다. 샷건을 얻은 이후에는 샷건으로 단체로 저 세상으로 보내버리자. 내구력은 핸드건A 기준 3~5발, 샷건 이상 무기 1발.



기밀 파일에 그 이름이 공개되지 않은 캐릭터. 어쨌건 최종 보스이다. 내구력은 정말로 강해서 매그넘만도 14발이 필요하다. 하지만 움직임도 빠른데다가 슈퍼 아머와도 같이 공격에 경직을 받지 않으므로 실력 승부가 필요하다. 다행히 최종 결전 장소는 장소가 넓으므로 잘 이용하도록.



리커

바이오 하자드 시리즈에 비해 움직임도 느려졌고 점프어택을 핸드건 2~3발로 막을 수 있기 때문에 하나도 두렵지 않은 상대로 전락했다. 도망가고 싶으면 언제든지 도망갈 수 있으므로 안심하고 상대하자. 내구력은 핸드건D 기준 6~8발, 샷건 2발, 그 이상 무기 1발(개조 리커, 즉 팔이 갈고리처럼 되어 있는 녀석들은 내구력이 약간 더 높다).



거대 거미

회복 아이템이 부족한 느낌의 건 서바이버에서 상당히 무서운 적으로 돌변하였다. 엄청난 내구력을 자랑하는 데다가 독까지 사용하기 때문. 샷건 5~8발이라는 내구력은 뉘집 애 이름이 아니다. 도망가기 어려운 장소에서만 등장하는 관계로 강력한 무기로 대응하기를 권장한다. 그레네이드 런처가 가장 좋다.



독나방

형무소 지하에서 2마리가 등장하지만 자력로 상대가 가능하다. 움직임이 상당히 느리기 때문에 침착하게 핸드건으로 대응하자. 무서울 것 하나도 없는 상대.

???

엄브렐러에서 시나섬의 청소를 위해 파견한 특수 생명체(피가 녹색인 것으로 보아 인간은 아님). 총을 사용한 사격과 개머리판 휘두르기의 2가지 공격 패턴을 지닌다. 내구력은 아무 핸드건이나 1발만 맞추면 된다(때로는 2발이 필요한 녀석도 있다). 단, 녀석들의 움직임이 빠르고 1명보다는 단체로 등장한다는 것. 그리고 사격공격의 경우 예상외로 상당한 데미지가 기다리고 있으므로 샷건으로 1방에 쓸어버리는 것을 추천한다.





이비

건 서바이버에서 가장 약체화 된(전작에 비해서)캐릭터. 그 굳세던 내구력은 어디로 가고 핸드건D 4방, 샷건 1방에 뻗는 그의 모습을 보면 동정조차 간다. 물론 체액 공격(독을 지니고 있음)도 건재하긴 하지만 사정거리가 굉장히 짧아져서 원거리 저격으로 아무런 문제없이 처리할 수 있다. 불쌍한 것.



타일런트 개(改)

거의 자코로 전락한 캐릭터. 물론 이 섬이 타일런트를 생산하는 곳이니 조금 이해를… 해 주려고 해도 이건 남용이다. 어쨌든 내구력만큼은 최종 보스를 제외하면 가장 강인하다. 공격력도 막강. 하지만 원거리에서 핸드건 탄창 1번 정도 바꾸고 전탄 발사하면 물리칠 수 있으므로 괜히 강력한 무기를 쓰지는 말자. 이 녀석은 뒤를 도는데 상당한 시간이 걸리므로 거리와 공간, 그리고 기민한 조작만 받쳐주면 핸드건도 노 데미지로 상대할 수 있다.

루트 분기표



공략-슈팅 포인트

시작지점



아무 것도 없다. 문을 통하여 재빨리 다음 장소로 이동할 것.

거리1



▲이 열쇠는 셋 중의 하나의 문을 열 수 있다

시체(?)와의 이벤트가 끝나면 좀비가 뻘쭘히 서있는 것을 볼 수 있다. 핸드건으로 가볍게 보내주고 난 후, 녹슨 열쇠(さびたカギ)를 입수하자. 이 열쇠로는 현재 있는 장소에 있는 3개의 문 중 하나를 열고 들어갈 수가 있는데 바로 옆에 있는 커다란 문이 교회, 정면에 있는 작은 문이 음식점, 좌회전하여 골목 끝에 보이는 문이 영화관으로 통하는 문이다. 아직은 아이템의 차이가 크지 않으므로 적당히 선택하여 들어가자.

교회1



▲어드바이스 없음

들어가자마자 좀비 2마리가 있다. 정면에서 좌측에 있는 문은 잠겨 있으므로 우측의 문을 열고 들어가자.

교회2

정면, 좌측, 우측에 좀비가 1마리씩 배치되어 있다. 순서대로 처치하고 방에 있는 시계에서 태엽 나사(ゼンマイのネジ)를, 방구석에 있는 책상에서 예배당의 열쇠(禮拜堂のカギ)를 입수하자.





▲이 두 가지의 아이템을 얻자

교회3



▲맞아주러 오신다

예배당의 열쇠를 이용하여 오게 된다. 여기에 있는 좀비 2마리는 나중에 처치하고 먼저 왼쪽에 보이는 문으로 들어가자. 이곳의 시계에 태엽 나사를 끼우면 교회 지하로 통하는 계단이 생긴다.

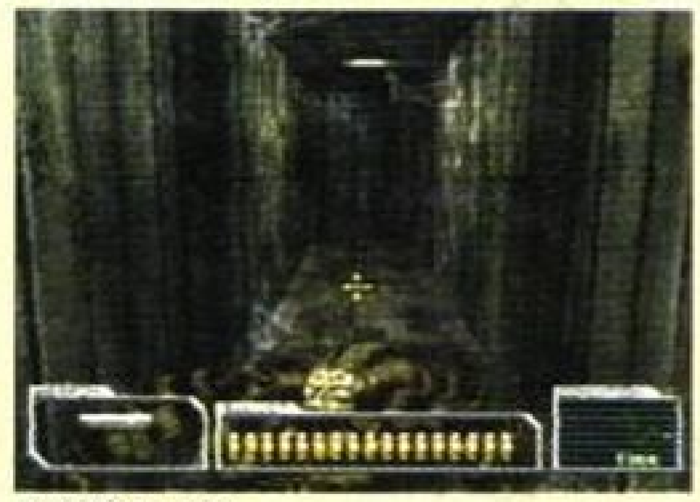
교회4



▲이것이 필요 없다면 다음 플레이 때부터는 들르지 않아도 좋다(시간 절약)

얻을 수 있는 아이템은 그린 허브(グリーンハーブ)와 교회 매니저의 일기. 그린 허브가 있는 곳에는 좀비가 한 마리 있으므로 물리지 않도록 조심.

교회 5



▲자칫하면 위험!

지하로 내려가자마자 거대 거미가 보인다. 다행히 행동은 굼뜨므로 보이자마자 신속하게 공격할 것.

교회 6



▲얻을 것은 이것 뿐

좀비가 세 마리 있는데 교회뒷문 열쇠(教會裏口のカギ)를 얻으면 이 방에서 할 일은 끝이므로 좀비들을 전부 상대하는 것은 시간 낭비다. 일일이 상대하지 말고 좀비를 피해서 열쇠만 얻고 다시나오자. 다시 올라가서 잠긴 문을 열고 나가면 거리로 나갈 수 있다.

음식점 1



▲필자를 보고 갑자기 절을 하는 좀비

이곳의 좀비들은 계속해서 부활한다. 필요한 녀석들만 상대하도록. 안쪽의 문은 잠겨 있으므로 바깥쪽 문부터 들어가도록 하자. 냉동창고에서 열쇠를 얻은 후 안쪽 문으

로 진행하자. 레스토랑 지배인의 일기를 챙기도록.

음식점 2



▲잊고 지나치기 쉬운 곳에 입구가 있다

복도 안쪽에는 좀비와 허브가 있다. 꼭 챙길 필요는 없다.

음식점 3



▲모니터가 좋지 않을 경우 이런 장면이 연출된다

냉동창고, 열쇠 이외에는 볼일이 없다. 빨리빨리 얻자.

음식점 4



▲창문은 이쪽에서 쏴도 깨진다는 것을 알아두자

창 밖의 좀비들은 어차피 창문을 깨고 들어온다. 시작지점에서 움직이지 않고 전원을 상대할 수 있지만, 굳이 상대하는 것보다는 어차피 아이템도 없는 거, 입구의 적들만 상대하고 나가는 것이 속 편하다.

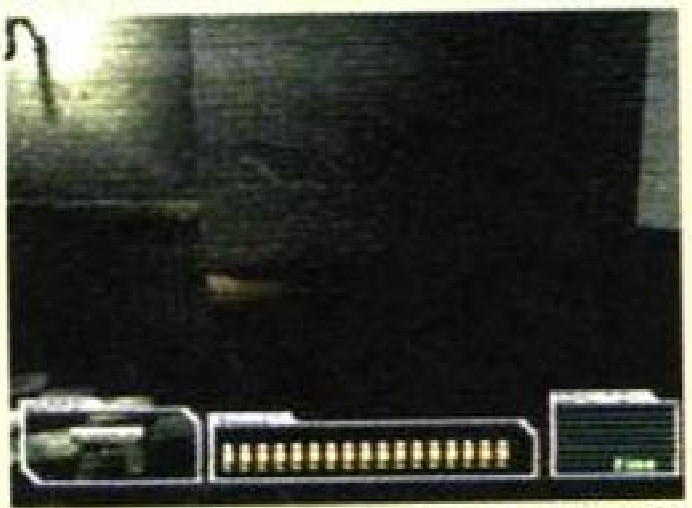
영화관 1

들어가자마자 어슬렁대는 좀비들은 계속해서 부활하는데 장소가 좁은 곳에 좀비들이 밀집해있는 관계로 어쩔 수 없이 다소의 시간낭비는 감수해야 한다. 좌측의 문이 출구이지만 열쇠로 잠겨 있으므로 열쇠를 얻은 후 이곳을 통해 탈출하도록 하자.



▲거리가 멀면 난 좋아

영화관 2



▲어둡다는 이유로 폴리곤 오브제도 준비하지 않은 알량한 캡콤

컴컴해서 열쇠가 보이지 않는다. 일단 2층에 올라가서 슬라이드를 켜고 다시 내려오면 영화관의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것으로 1의 잠긴 문을 열고 탈출하도록 하자.

영화관 3



▲이럴 줄 알았어

슬라이드를 켜고 나오면 창문을 깨고 까마귀가 등장한다. 맞추기가 그렇게 쉬운 편은 아니므로 무시하자.

영화관 4



▲여기서 조사하면 절대로 작동하지 않는다

슬라이드에는 방 안쪽에 있는 35mm필름을 사용해야 한다. 좀비 1마리가 있으므로 물리지 않도록 주의. 파일도 놓치지 말자. 슬라이드를 켜면 영화관 2로 향하자.

거리 2



▲상대하기 어려우면 전화만 받고 도망치자

켈베로스는 이동 중에 맞추기가 상당히 까다롭다. 공격할 때를 노려 카운터를 치거나 멀리서 쏘기의 두 가지 공격 방법을 추천한다. 일단 다운만 시키면 잡은 거나 다름없지만 약간의 피해는 감수하자.

거리 3



▲처음에는 한 마리뿐이다



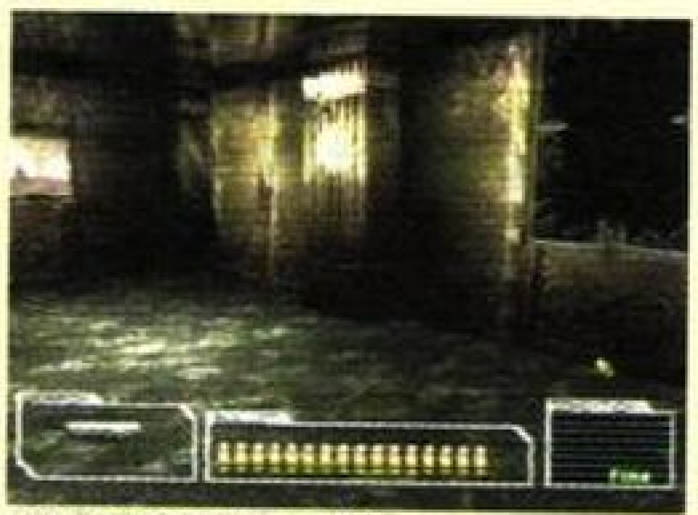
▲이건 놓치지 말자

긴 통로에서 나타나는 적은 리커 2마리! 역시나 강력한 공격력을 지니고 있지만 도망치기는 어렵지 않으므로 좌측 벤치에 보이는 열쇠와 우측에 보이는 그린 허브를 얻은 후 재빨리 계단을 올라 도망치는 방법도 괜찮다. 상대하려면 멀리서 4~5발 쏜 후, 가까이 오면 반대쪽으로 뛰어가는 패턴을 반복하도록.

거리 4

적은 1마리도 없다. 아까 얻은 열쇠로 다시 셋 중의 하나의 문을 열 수가 있다. 하지만 이번에는 어디로 들어가느냐에 따라 얻을 수 있는 무기가 다르다. 어디에서 무슨 무기를 얻는 지는 각 장소 공략을 참조할 것.

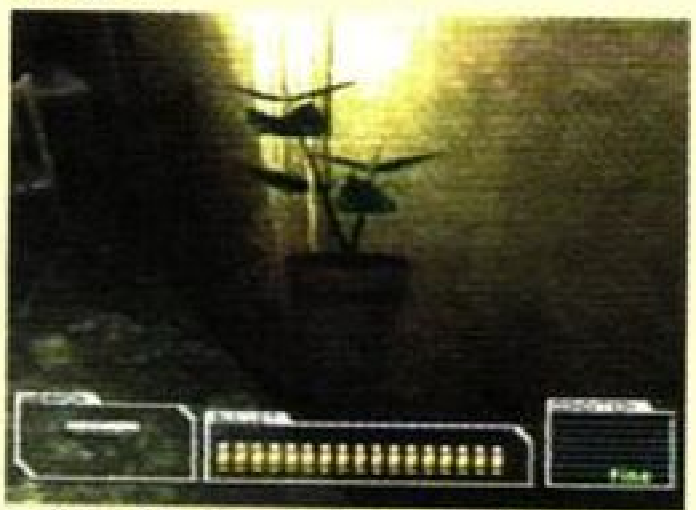
도서관 1



▲창문은 총으로 쏘면 깨진다

앤디와의 이벤트 이후에는 일단 아무 것도 없으므로 2층으로 올라가자. 2층에서 내려오면 케베로스가 뛰어들어온다는 것을 알아두자.

도서관 2



▲실제로 허브 추출물은 몸에 좋다고들 한다

그린 허브가 하나 있다. 역시 아무 특징 없으므로 정면의 커다란 문으로 돌입.

도서관 3



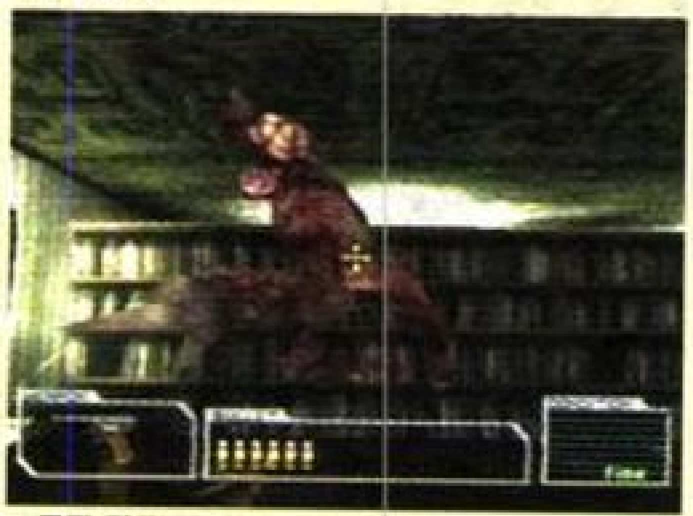
▲이것은 헌터 아닌가? 아이구 반가워라



▲대가는 상당히 좋다

앤디가 죽게 된다며 기뻐했던 것은 이 방안에 헌터가 있기 때문. 확실히 핸드건만으로 상대하기는 조금 벅차지만 점프했을 때 상공에서 명중시키면 다운되는 특성을 이용, 노 데미지 척살을 노리자.

도서관 4



▲쫄지 말고 맞장 뜨면 이길 수 있다

이제는 잠긴 문이 열려 있으므로 들어가면 기다리고 있는 것은 리커 2마리. 장소가 협소하기 때문에 상당히 벅차다. 가능한 원거리를 유지할 수 있는 곳까지 유인해서 싸우는 것이 좋다. 무시하고 도망치기는 장소가 너무 좁기 때문이다. 책상에서는 엄브렐러 극비파일을 입수할 수 있다.

도서관 5



▲뭔가 많아 보이지만 이것 밖에 없다

좀비는 세 마리. 하나는 문 근처에 있으므로 잘 안 보인다. 맨홀 오프너(マンホールオープナー)를 얻었으면 재빨리 탈출이다.

병원 1

병원 로비. 특별히 아이템 따위는 존재하지 않는다.

병원 2



▲스캐너에서 얻을 수 있는 열쇠로 여는 문

좀비 하나가 의미 없이 서 있다. 일단은 우측으로.

병원 3

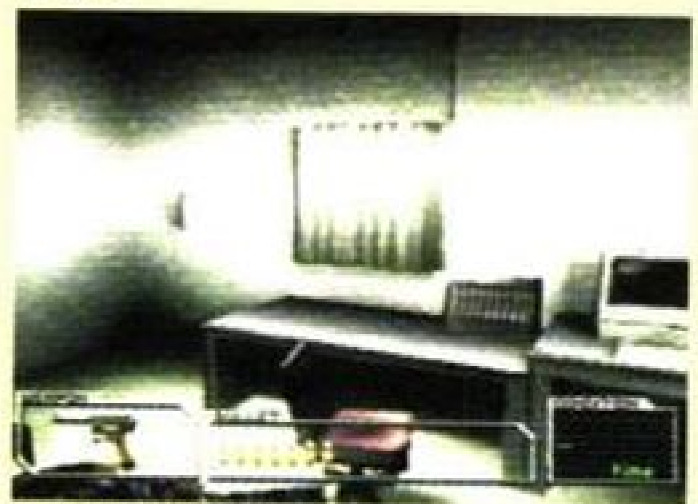
좀비 3마리를 일단 처치하자. 블루 허브를 얻은 후 방구석에 보면 CT스캐너(방안의



▲이 위치다

둥그렇고 큰 기계)의 제어 패널이 있다. 이것을 누르면 스캐너가 작동하면서 안에 있던 열쇠가 나타난다. 열쇠를 얻고 잠겨있던 좌측 문을 열자.

병원 4



▲뭔가 많아 보인다

좀비 3마리와 그린 허브 하나. 좀비는 전부 물리쳐야 길이 뚫릴 것이다.

병원 5



▲사실 이 우측에 좀비가 한 마리 있다, 주의!

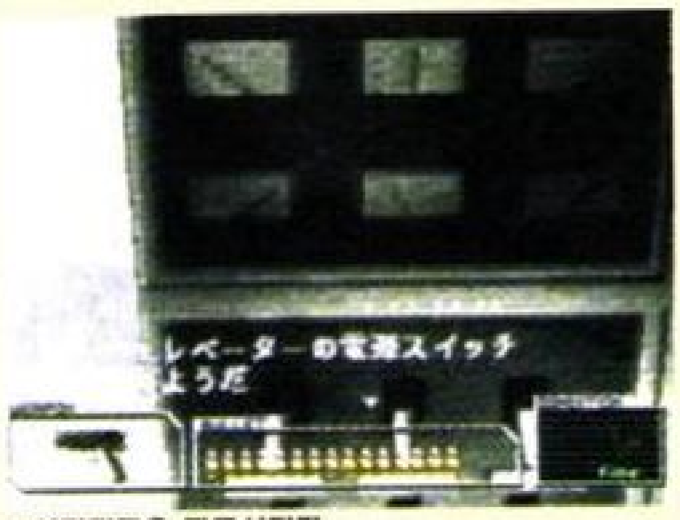
진료 파일을 얻고 나면 바로 빠져나가자. 다른 아이템은 없다.

병원 6

위층으로 올라가는 통로. 보이는 계단으로 올라가면 끝.

병원 7

복도 끝에 있는 엘리베이터만 타면 나머지 병실에는 굳이 들를 것은 없다. 단 병실마다 좀비가 있기는 해도, 허브나 구급 스프레이 , 핸드건B등의 아이템들이 기다리고 있으므로 이것들은 얻고 가도 손해는 아닐 듯. 엘리베이터에서는 타일런트와의 대전도 있으므로 주의.


▲이것만큼은 작동시키자

병원 8


▲바보…

출구에서 버티고 있는 거대 거미 2마리. 블루 허브는 이놈들 때문에 존재한다. 핸드건B로 상대하다가는 피 보기 쉽다. 조심할 것! 다음 방에 있는 맨홀을 열면 남쪽 하수구로 나갈 수 있다.

게임센터 1


▲알아서 죽어 나오는 좀비들

이벤트 후에 등장하는 적들의 내구력은 약하므로 당황하지 말자. 우측 문이 잠겨 있으므로 좌측에 들어가서 열쇠를 얻고 나오자.

게임센터 2


▲아마도 엔디겠지…

원래 적이 2마리 있지만 이벤트로 적들이 알아서 죽어준다. 아이템을 챙겨서 문을 열고 진행하자.

게임센터 3



▲맨홀 오프너는 꼭 얻자

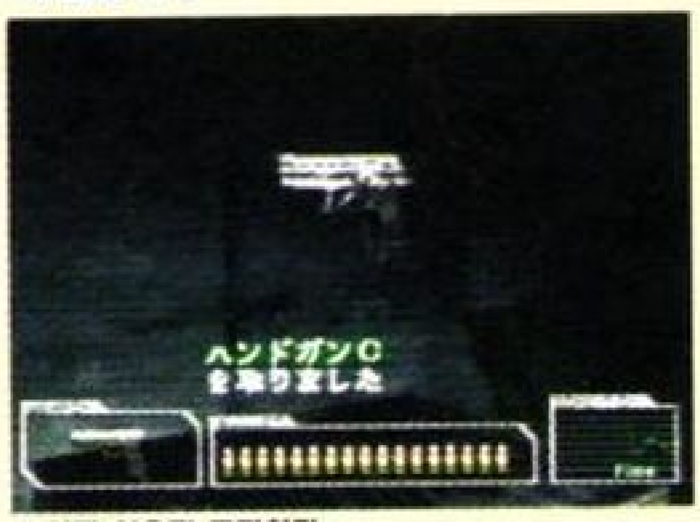
적들이 3마리. 피해를 최소한으로 줄이고 싶다면 멀리 있는 적부터 순서대로 물리치자. 멀리 있는 적은 총을 사용해서 공격하기 때문이다. 오히려 근접전을 벌이면 구르기 등등, 별 짓을 다하기 때문이다.

게임센터 4


▲명심할 것! 배후의 적이 더 위험하다

지하층. 2회 플레이부터는 샷건 1발로 적들을 날려버릴 수 있지만 처음에는 각개격파를 노릴 수밖에 없다. 다소의 피해는 감수하도록. 이곳에는 귀한 아이템인 구급 스프레이가 있다.

게임센터 5

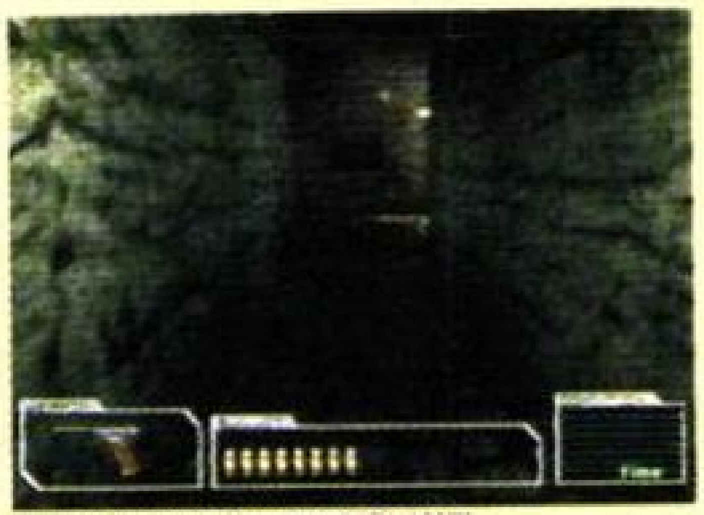


▲이걸 잊으면 곤란하다

핸드건C는 현재의 A보다 전체적으로 우수하므로 즉시 교체하도록 하자. 맨홀 오프너로 맨홀을 열고 들어가면 남쪽 하수도로 나가게 된다.

거리 5

오직 도서관 루트로만 올 수 있는 곳이다. 켈베로스가 3마리나 있으므로 그냥 맨홀로 직행하는 것이 가장 좋다. 일렬로 상대할 수 있는 입구에서 상대하면 손쉽지만 많


▲싸울 것이라면 여기까지 유인하자

은 시간이 소요될 것이다.

남쪽 하수도 1


▲빨리 나가지 않으면 이런 꼴을 당하게 된다

역시 도서관 루트에서만 오게 되는 장소. 들어오면 빨간빛 이외에 아무 것도 보이지 않고 괴상한 소리만 난다. 침착하게 정면의 빨간빛에 다가가면 스위치를 눌러 방안의 불을 켜게 되는데 징그러운 벌레들이 잔뜩 있음을 알 수 있다. 전원 무시하고 문으로 빨리 나가자.

남쪽 하수도 2


▲요기다 요기

오락실이나 병원 루트를 선택하면 이곳으로 곧바로 오게 된다. 적은 없으므로 괴상망측한 문양이 그려진 방으로 곧바로 진행할 것.

남쪽 하수도 3

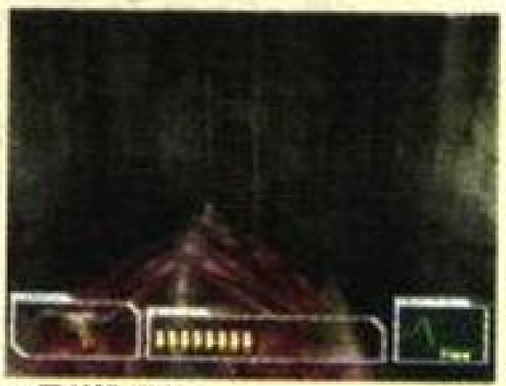

▲이 파일은 게임을 몇 번 클리어 해도 계속 얻어야 한다

PlayStation POWER 공략왕!

파일을 읽으면 자동으로 이벤트가 진행된다. 샷건 탄환이 있으므로 꼭 얻자(샷건은 조금 나중에 나온다).

남쪽하수도 4

사다리를 향해서 질주하다 보면 리커가 한 마리 떨어진다. 상대하려면 위치도 불리하고 시간도 상당히 소모되므로 무시하는 쪽이 현명하다.


▲무시해 주자

형무소 입구


▲형무소. 이름은 파라다이스

형무소 1

이 곳의 4마리의 좀비는 쓰러트려도 부활한다. 무시하고 진행하는 편이 좋지만 조금 버거운 사람은 2마리 정도만 쓰러트려 주자. 오른쪽 문은 일단 잠겨 있으므로 왼쪽으로 향하자.


▲한 마리도 상대하지 않아도 된다

형무소 2


▲장소가 협소한 것이 문제점

아이템은 없고 좀비만 4마리. 역시 쓰러트려도 부활하며 가능한 적은 개체만을 상대하자.

형무소 3

독방입구의 열쇠(獨房入口のカギ)와 형무소장의 일기를 얻을 수 있다. 독방입구의 열쇠로 아까 잠겨 있던 문을 열자.


▲이것을 얻기 위해 고생을 해야 했다

형무소 4

들어가자마자 얻을 수 있는 로프는 탈출하기 위해서 필요한 아이템이다. 정문의 문은 막혀 있으므로 좌측 통로의 좀비들을 물리치고 독방으로 들어가자.

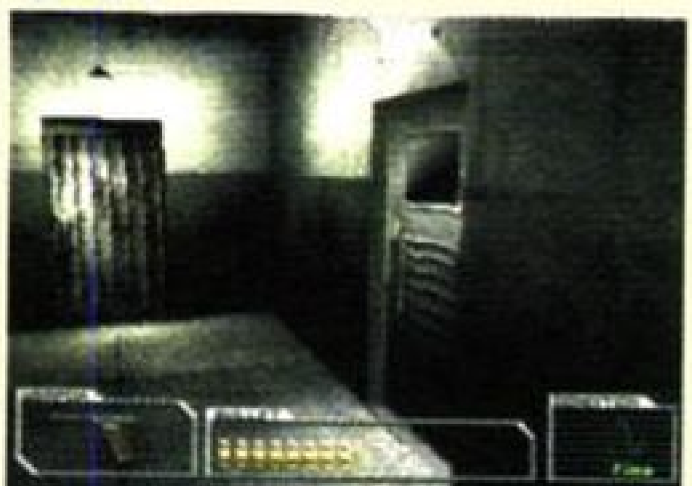

▲지하로 탈출하려고 해도 얻어야한다

형무소 5


▲봐, 가깝지

바이오 하자드 1에서 보았던 좀비 최종형(?)들이 3마리가 있다. 들어가서 보이는 2마리보다는 배후의 1마리가 훨씬 가까운 곳에 있으므로 주의할 것. 일단 벽을 등지는 것이 좋을 것이다. 젊은이의 일기를 얻었다면 더 이상 볼일은 없으므로 출구를 향해 스퍼트다!

형무소 6


▲이리로 들어가면 샷건. 2회 클리어부터는 올 필요 없다

샷건을 얻을 수 있는 방이 하나 있고 계단으로 내려가면 하수도 루트로, 우측 정면에 보이는 문으로 진행하면 골목길 루트로 진행할 수 있다.

형무소 7


▲그 빛나는 용태를 보아라

좀비들을 어떻게 할지는 자유. 샷건만 얻으면 만사 OK다.

형무소 8

옥상으로 진행하는 루트. 켈베로스 4마리 또는 헌터 2마리가 있다. 건너편에 잠겨져 있는 문은 굳이 열지 않아도 상관없으며 레드 허브만 얻은 후에 상대하지 않고 도망쳐도 좋지만 헌터 2마리의 경우에는 도망치기가 극도로 어려우므로 좀 전에 얻은 샷건을 이용하여 반드시 물리치자.


▲재수가 없는 경우다

형무소 9


▲로프가 있다면 이곳으로 골목길로 접어들 수 있다

옥상. 골목길로의 이동 이외에는 어떤 볼일도 없는 곳이다. 로프가 있다면 빨리 내려 나가자.

형무소 10

6에서 지하로 오면 이곳으로 오게 된다. 방에서 좀비들이 꾸역꾸역 나온다. 복도 끝에서 차례로 물리



▲그린 허브는 꼭 챙기자

치고 아이템을 얻어서 빠져나가자.

형무소 11


▲나방은 2마리. 아까운 것은 샷건

나방을 물리치고 나면 블루 허브가 있으므로 챙기자. 통풍구를 통하여 나가면 북쪽 하수도가 우리를 반긴다.

북쪽 하수도 1


▲이 녀석은 핸드건으로! 라고 생각하면 건너온다

헌터가 3마리 등장. 한 마리는 이쪽에, 2마리는 건너편에 있다. 건너편에 있는 적들은 일단은 핸드건으로 상대하고 건너오면 샷건으로 상대하자. 미리 처치하는 것이 나중에 편하다. 후에 건너간 후에는 그린 허브를 얻을 수 있다.

북쪽 하수도 2


▲팬은 아쉽게도 작동하지 않는다

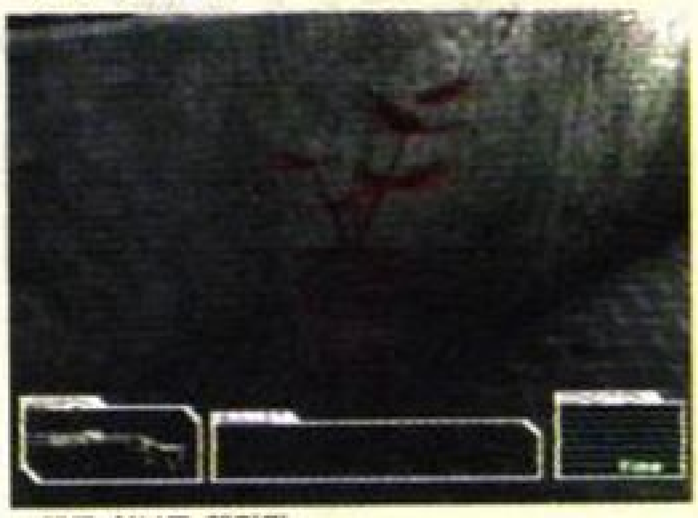
그냥 지나가면 된다.

북쪽 하수도 3


▲여기서는 가능하면 샷건을 아껴야 한다

괴롭더라도 여기서는 충분히 핸드건으로 상대할 수 있으므로 핸드건으로 물리치자. 이유는 나중에 가면 안다.

북쪽 하수도 4


▲레드 허브를 챙기자

방은 넓은데 적은 아무도 없다. 그냥 쭉 진행하면 된다.

북쪽 하수도 5


▲뒤로 후퇴하면 이런 장면이…

앤디의 목소리 이벤트 후에 등장하는 거대악어. 모든 아이템을 동원하여 쓰러트리고 진행하여야 한다. 뒤로 도망가면 악어가 하나 더 나오므로 피해를 감수하고 상대해야만 한다…. 굉장히 괴로운 싸움이 될 것이다.

골목 1


▲보여? 보이나구?

저 - 멀리서 타일런트가 천천히 걸어온다. 핸드건을 계속 쏴주면 가까이 왔을 때는 이미 시체가 되어있을 것이다. 우측의 샛길로 빠지면 가건물 루트로, 좌측의 문을 이용하면 클럽 하우스 루트로 진행할 수 있다.

클럽 하우스 1


▲순식간에 이 정도 거리가 되고 만다

장소가 좁은 곳에서 타일런트가 등장하는 덕분에 피해가 막심하다. 샷건을 퍼부어 주자. 한 방 맞기 전에 뒤로 돌아가는 것이 그나마 덜 맞는다.

클럽 하우스 2


▲드럼 매니아를 하고 싶다…

일단 계단을 올라 클럽 홀 키(クラブホールキー)를 얻은 후에 방 안쪽의 잠긴 문을 열고 나가야 한다. 나가기 전에 타일런트를 상대해야 하지만 이번에는 방이 넓어서 상대하기 훨씬 편하다.

클럽 하우스 3


▲그는 뒤를 도는데 주저하는 남자였다

클럽 홀키를 얻으면 타일런트가 방으로 들어온다. 방 안쪽까지 최대한 끌어들였다가 방 바깥으로 도망가서 등뒤를 쏘는 작전으로 나가자.

골목 2(가건물 1)


▲좀 많다…

어떤 건물의 옥상. 적들이 4마리가 등장하는데 샷건 1방으로 깨끗이 끝내주자. 지도가 워낙 간단해서 실을 여지가 없는 곳. 루트 중에서는 가장 피해가 적다.

골목 3(가건물 2)

화염탄이 있다. 이것을 얻고 우측의 문으로 들어가면 된다.

골목 4(가건물 3)

격투를 걸어오는 적들은 한 바퀴 구르기 등등의 쇼를 하지만 박스 위에 있는 녀석들은 그렇지 않고 계속 총을 쏘므로 위쪽 녀석들을



▲컨테이너 박스 위쪽의 적들이 우선 처리 대상

먼저 물리치도록 하자. 샷건 탄환도 꼭 얻자.

엄브렐러 빌딩1



▲매그넘탄을 꼭 얻자

입구에는 헌터 2, 또는 리커 1마리가 있다. 리커 1이 당연히 훨씬 운이 좋은 경우이다. 하지만 헌터와의 거리도 조금은 있는 편이라 그리 어렵지 않게 상대할 수 있다.

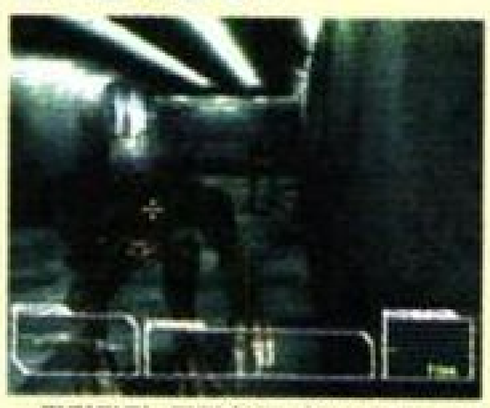
엄브렐러 빌딩2



▲배후를 신경쓰지 않으면 반가운 얼굴을 볼 수 있다

좀비는 전부 5마리. 하지만 처음에 나오면 2마리밖에 보이지 않는다. 등뒤에 있는 적이 훨씬 가깝기 때문에 뒤에 있는 적을 먼저 상대하자. 그린 허브를 잊지 말고 챙기도록. 준비가 끝났다면 엘리베이터를 타고 올라가자.

엄브렐러 빌딩3



▲리커라면 도망치고 헌터라면 상대하자

헌터 2마리나 리커 2마리가 있다. 빈센트의 방에 들어갔다 나오면 다시 등장한다(둘 중에 한 종류로). 방 끝에 위치한 문은 빈센트의 방에 있는 카드키(カードキー)가 없으면 열 수 없다.

엄브렐러 빌딩4



▲구석에 떨어져 있는 카드키

이곳이 빈센트의 방. 이벤트를 보고 나서 일단은 빈센트의 일기를 얻자. 그리고 모니터에 있는 반짝이는 것을 얻으려 하면 타일런트 개가 벽을 뚫고 등장(여전하다 이 녀석)! 하지만 빈센트 책상 뒤에서 공격하면 멍청하게도 왔다갔다만 할 뿐 공격을 하지를 못한다. 어떻게 상대할 지 알겠지? 물리치고 탄창을 얻은 후 카드키를 얻자.

엄브렐러 빌딩5



▲뭔가 있어 보이는 구조

적은 좀비 4마리. 하지만 아이템도 없는 단지 통로일 뿐. 좀비를 어떻게 상대할 지는 당신 맘이다.

엄브렐러 빌딩6

로트의 이벤트를 거치고 난 후 빈센트의 자청기록을 입수. 그리고 로트들이 나갔던 문으로 빨리 쫓아가자. 아이템 따위는 없다.

엄브렐러 빌딩7

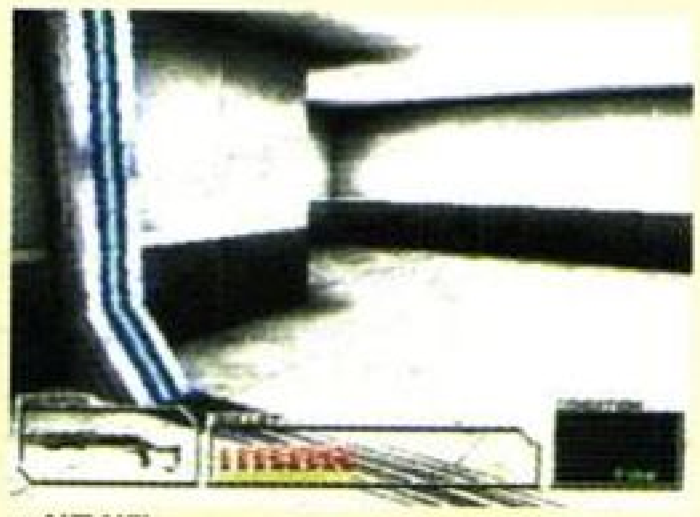


▲벽 뚫기 오타쿠. 뚫린 벽을 또 뚫는다

일단 레드 허브를 얻고 엘리베이터에 다가가면 아직 엘리베이터는 올라오지 않은 상태. 그 때 구멍 뚫린 벽에서 재차 타일런트가 습격해온다. 방이 생각보다 넓기 때문에 상대하기는 어렵지 않은 편.

엄브렐러 빌딩8

다시 1층. 센서(사진의 장소)를 지나게



▲이곳이다

되면 리커 2마리가 창문을 깨부수고 등장하는데 무시하고 계단으로 진행하자. 센서 부근에 있는 스위치에 카드키를 사용하면 센서를 지나도 리커가 등장하지 않으므로 참고할 것.

엄브렐러 빌딩9



▲신기하게도 이쪽 편에서는 얻을 수가 없다

빌딩의 출구가 있다. 케베로스 4마리가 버티고 있으므로 주의할 것. 이곳에 있는 그레네이드 런처는 절대로 놓치지 말 것!

도랑 1, 2, 3



▲엇 됐다. 죽음 뿐

1에는 아무 것도 없다. 그대로 직진할 것. 2에는 다리 위에 헌터가 하나 있다. 그대로 지나가려고 하면 덤벼든다. 멀리서 저격하고 진행할 것. 꽁수를 쓰면 다운시킨 후에 그냥 달려가면 된다. 3에는 거대거미가 2마리가 있다. 매우 위험하므로 곧바로 그레네이드로 대응하자.

로트의 집 1



▲블루 허브는 귀하다. 꼭 챙기자

좀비가 건너편에서 어슬렁거리고 있는데 지금 쓰러트려 보았댔자 시간낭비다. 얌전히 집으로 들어갈 것. 나중에 이벤트를 보고 나오면 철책이 없어지고 좀비들을 상대해야 한다. 철책 건너편으로 가면 로프 웨이로 진행할 수 있다.

로트의 집 2

설렁하다. 좌측, 우측 마음대로 진행할 것



▲특별이 열쇠 따위는 필요 없는 집

로트의 집 3



▲로트 아버지… 일라나?

좌측으로 진행한 경우, 레드 허브가 필요 없다면 들르지 말자. 좀비도 1마리 뿐.

로트의 집 4



▲벽에 붙은 브로마이드는 케미다!

숨어있는 리리는 금방 찾을 수 있다(난 또 좀비인줄 알았다). 로트의 일기부터 언고 옷장을 조사할 것. 이제 집밖으로 나가면 로프 웨이로 가는 길이 열려 있다.

로프 웨이1

켈베로스 정도는 이미 가볍게 무시할 수준이고…. 동력실로 가려하면 문을 뚫고 헌터가 등장한다. 미리 무기를 준비해 놓도록. 방안에는 그린 허브 하나와 동력실로 향하는 문이 있다. 동력실에서 전원을 넣은 후에 다시 돌아와서 도착한 로프 웨이를 타자.



▲헌터 깜짝 쇼

로프 웨이2



▲리커 깜짝 쇼

동력실에 전원을 넣으면 곧바로 리커가 등장한다. 장소가 좁으므로 싸움은 피하자.

로프 웨이3

내리자 마자 등장하는 헌터에게는 샷건을 선사해주자. 여기는 장소가 좁은데다가 등장하는 적은 헌터인 관계로 강력한 무기로 빨리 끝장을 보자. 섣불리 도망가려다 가는 된통 얻어맞게 될 것이다.



▲헌터 깜짝 쇼 2

로프 웨이4



▲타일런트 깜짝 쇼

타일런트 개와 그 뒤로는 켈베로스 2마리의 보너스. 켈베로스까지 끌어들인 후에는 샷건 1발로 켈베로스들을 한꺼번에 처치, 그후에 핸드건으로 타일런트를 상대하자. 시간이 아까운 사람은 타일런트를 좀더 깊숙이 끌어들인 후에 통로를 따라 도망가도 괜찮지만 타일런트를 물리치면 탄창을 주니까 웬만하면 물리치자.

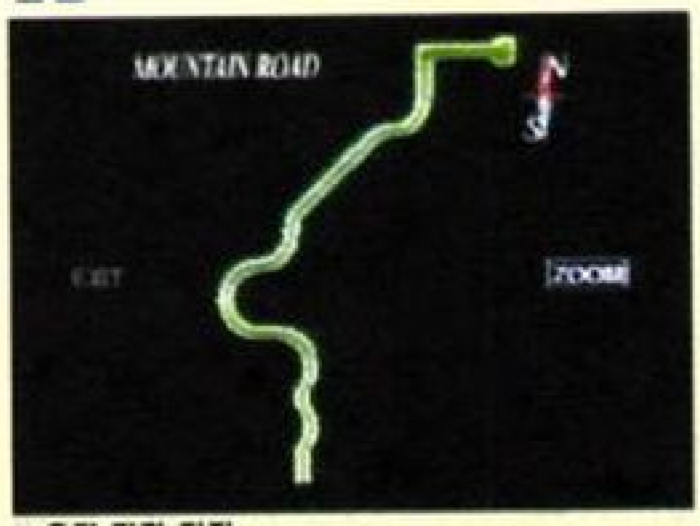
로프 웨이5

세 개의 길 중에서 하나를 선택해야 한다. 도착지점은 저택 1이다. 맨 왼쪽이 산길, 가운데가 동굴, 마지막이 해안선이다.



▲셋 다 괴롭기는 마찬가지…

산길



▲요걸 따라 가자

적들은 전부 무시하면서 가도 되며 한 마리씩 차례로 나오므로 안심하고 갈 수 있다. 가장 난이도가 낮은 길.

동굴



▲이 길은 악몽. 헌터가 무려 4마리가 등장한다(도망도 거의 불가능)

가장 고난이도의 길이다. 왜냐하면 등장 적들이 전부 헌터와 리커이기 때문이다. 초고난도 코스. 웬만하면 오지 말 것.

해안선

타일런트 연속 4마리 등장. 싸우면서 가면 끝도 없다. 전부 무시하고 달리도록. 하지만 길을 잘못 들어 막다른 곳에 몰리게 되면… 각오 단단히 할 것.



▲요기가 핀치

저택 1



▲전방의 좁은 길에서 샌드위치가 될 우려가 있다

켈베로스 4마리나 헌터 2마리가 있는데 1회 클리어 이후에는 계속 헌터 2마리만 등장한다. 언제나의 패턴으로 처리하도록(전자는 도망, 후자는 처치).

저택2



▲재수 좋은 케이스

켈베로스 4마리나 헌터 2마리, 거대 거미 2마리 중 한 가지의 패턴. 장소가 넓어서 거미들도 상대하지 않고 도망갈 수 있다. 아이템은 없으므로 재빨리 거대한 문으로 향하자.

저택3



▲동료가 당하는 데도 무관심한 저 뒤의 헌터

헌터 3마리(또는 2마리)가 있는데 1마리는 들어가자마자 덤벼오므로 미리 샷건을 준비하자. 그린 허브 하나가 있기는 한데 바로 앞에 헌터가 있으므로 얻지 않는 쪽이 더 나을지도….

저택4



▲놓치고 나중에 울지 말자

로트의 비명 소리쯤은 가볍게 무시해 주고 그레네이드 탄이나 놓치지 말고 챙기자. 지하로 들어가면 드디어 마지막 스테이지로의 첫 걸음을 내딛게 된다.

연구소 1



▲이 녀석은 조금 위험하다

타일런트 1마리(또는 두 마리)가 상대. 눈앞의 한 마리 이외의 다른 한 마리는 나타난다 쳐도 아주 멀리에 위치하고 있기 때문에 손쉽게 상대할 수 있다. 이 녀석들은 쓰러트려도 탄창을 주지 않는다. 스위치를 넣으면 올라오는 엘리베이터를 타고 지하로 향하자. 매그넘을 잊고 가면 큰일난닷!

연구소 2



▲이것들이 골치 아픈 4인방

이곳의 좀비 4마리는 쓰러트려도 부활한다. 도망으로만 해결해도 좋지만 그러기에는 좀비의 간격이 너무 조밀하므로 한두 마리는 쓰러트려야 한다. 지날 때마다 반복해야하는 점이 짜증난다.

연구소 3



▲여기서 기동디스크를 사용

초기에는 적이 없지만 기동디스크를 넣은 이후에는 잠긴 문이 열리면서 좀비들이 쏟아진다. 이 좀비가 쏟아지는 곳에 그레네이드탄이 있으므로 얻을지 말지는 자유. 단, 기동디스크는 반드시 사용해야 진행이 가능하다.

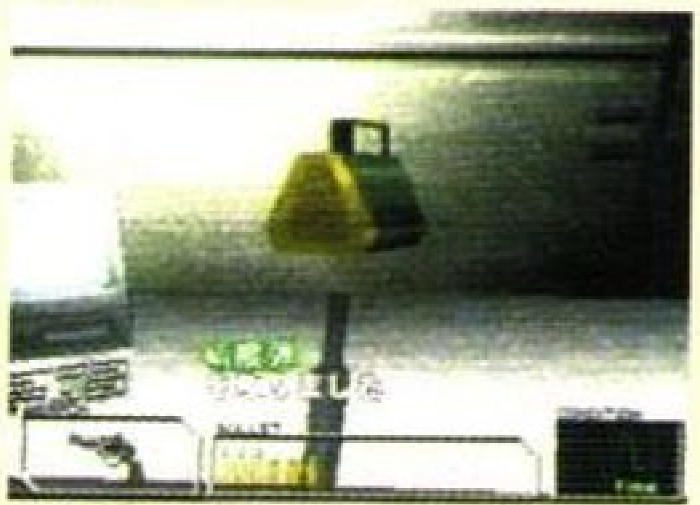
연구소 4



▲전방의 파란 스위치를 누르면 우측의 벽이 올라간다(기동디스크 사용 후)

적이 없거나 리커 1마리가 있다. 좌측의 문으로 일단 들어가서 기동디스크를 얻은 후 3으로 돌아가서 기동디스크를 사용, 이후 벽에 있는 파란 스위치를 누르고 우측 벽이 열리면서 나타나는 이비 2마리를 물리치고 쓰러져 있는 연구원의 시체에서 ID카드를 얻고 잠겨있던 문을 ID카드로 열면 진행이 가능해진다. 이비는 조금 거리를 두고 핸드건D를 사용하면 4방만으로 물리칠 수 있다.

연구소 5



▲출현비율이 저조한 유산탄

유산탄을 챙기는 것을 잊지 말자(게임에서 탄알 수가 상당히 적다). 6으로 진행한 후 돌아와 보면 시험관에 있던 이비가 돌아다니고 있다. 무시해도 무방하다. 이비는 원거리 공격이 가능하기 때문에 이런 좁은 방에서 상대하면 피곤해질 뿐이다.

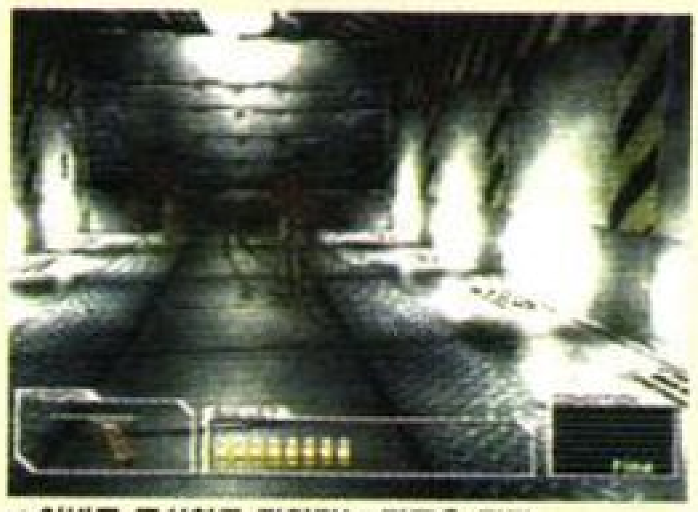
연구소 6



▲파워풀한 무기로 재빨리 해치우자

방에 들어오면 리커 1마리. 나갈 때 천장에서 1마리가 떨어진다. 천장에서 떨어지는 놈은 가볍게 무시해주자. 기동디스크와 공장직원의 일기를 챙기도록.

연구소 7

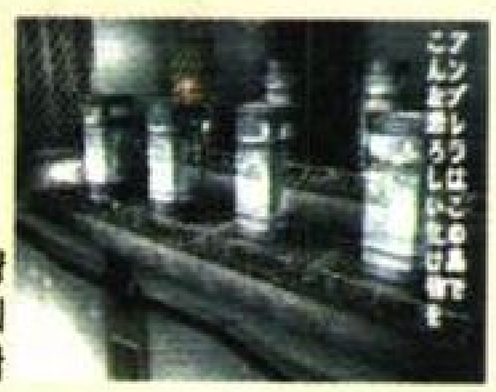


▲이비를 무시하고 달려가는 깡좋은 필자

드디어 마지막 스테이지 분위기가 물씬 풍기는 곳. 개조형 이비 2마리가 반가이 맞이해 준다. 역시 핸드건D로 상대할 것을 권장한다. 물론 내구력은 조금 더 높으므로 멀리서 상대할 것. 벽의 스위치를 누르면 벽이 열리면서 문이 나타난다. 그레네이드 탄과 블루 허브가 있으므로 얻고 들어갈 것.

연구소 8

이벤트 장면 후에



▶타일런트 대량 생산. 자코로의 첫걸음이다

타일런트 등장. 이 녀석을 물리쳐야지만 뒤의 문이 열린다. 물리친 후 샷건 탄창을 얻고 계속 진행.

연구소 9

로트의 이벤트를 본 후에 헌터를 물리치고 로트를 먼저 보낸 후에 주인공은 로트를 따라서 가는…것이 아니고 이벤트가 끝나고 바로 눈앞에 보이는 문으로 진행하여야 한다.


▲이 헌터는 다른 놈들에 비해 내구력이 낮다

연구소 10



▶일단 록을 해제해야 한다


◀어떤 루트로 왔느냐에 따라 다른 인물이 등장한다

▼이 상황은 피하고 싶다


복도에는 아무도 없다. 옆의 스위치는 정면으로 보이는 문을 열고 나오는 11에 있는 록 해제 장치로 에리어E(エリアE)의 록을 해제한 후에 눌러야 한다. 에리어E의 문이 열리면 이비 2마리가 나온다. 속공으로 처치하고 안으로 들어가자. 나중에 12에서 마스터키를 얻고 나오다가 여기서 이벤트가 발생하고 마지막 보스 그 첫 번째 형태가 모습을 드러낸다. 가능한 그레네이드를 아끼고 샷건으로 조금이나마 움직임을 경직시키면서 분주히 움직이자. 장기전을 각오하는 것이 좋을 것이다. 다행히 거리를 좁히는 데에는 시간이 걸린다. 그 점을 노려서 싸우도록. 핸드건은 D가 아니라면 사용을 자제하자. 그다지 큰 타격을 줄 수 없다.

연구소 11

방에 들어가자마자 보이는 컨트롤 패널이


▲이걸 조사하면 된다

에리어E의 록을 해제하는 장치이다. 방 구석구석에 아이템이 있으므로 귀찮더라도 좀비를 처치(또는 피)하면서 아이템을 얻자. 특히 매그넘탄은 놓치지 말자. 최종 보스의 첫 번째 형태를 물리치고 난 후에는 마스터키를 사용, 문을 열고 나가자.

연구소 12


▲관속에 들어있는 최종보스

마스터키와 파일을 얻자. 그리고 재빨리 나오면 된다. 쉽지?

연구소 13


▲훌륭한 연출

들어가면 갑자기 복도의 모든 문이 연기를 내면서 전부 열린다. 어떤 루트를 거쳐왔느냐에 따라 아무 것도 없거나 타일런트 1마리, 또는 정체불명의 청소부들 5마리가 등장한다. 청소부들의 경우 샷건 1발로 전멸, 타일런트라면 무시다.

연구소 14

일단 아이들이 지하철에 타면 지하철


▶이걸 눌러라

문 옆의 샷건 탄알을 얻고 반대편 구석에 있는 스위치를 넣자. 그러면 갑자기 적들이 꾸역꾸역 등장한다. 여기의 적들은 죽여도 5초 정도 후에 다시 등장하므로 샷건으로 한꺼번에 처치한 후 재빨리 지하철로 뛰자. 우측 상단에도 두 마리의 적들이 기관총을 뿌리므로 거기에도 샷건 1발을 심어주자.

연구소 15

아이템은 없다. 아이들은 신경쓰지 말고 엘리베이터나 타자.

연구소 16


▲이 공격은 치명적이다!


▶이상한 폐포를 하는 보스


▲타점이 큰 점은 오히려 행운

아이들이 헬리콥터에 타면 드디어 최종 보스와의 전투가 펼쳐진다. 일단 전 상태와는 달리 순식간에 거리를 좁혀오며 공격력은 예전과 비슷하다. 그레네이드 탄을 맞으면 움직임이 경직되며 연속 히트할 경우 백점프로 탄을 피하는 성질이 있다. 그레네이드를 최대한 아껴야 하기 때문에 백점프 타이밍에서는 무기를 매그넘으로 바꾸어 쏘자. 14발 정도 명중시키면 제 3형태로 변신한다. 내구력, 공격력 모두 비슷한 수준이지만 몸집이 좀더 크고 더 빠르다. 대처법은 같으므로 꾸준히 상대하자. 그레네이드 탄이 떨어졌을 경우 유산탄을 사용하도록 하자. 그레네이드를 사용할 경우 거리를 너무 벌리면 오히려 그레네이드가 빗나가므로 거리 유지에 신경을 쓰자.

공략-시나리오 포인트

(영어로 나오는 부분은 일역이 아닌 영역을 하였으므로 자막과 다소 차이가 나는 부분이 있을 수 있습니다. 일본어 가능자 여러분은 이점을 양해해 주시기 바랍니다).

기억을 잃은 주인공



▲일본어 해석도 상당한 의역이다

주인공은 아크 톰슨이라는 인식표를 지닌 시체(?)를 보고 아무 것도 떠올리지 못한다. 그때 뒤에서 좀비가 습격해오고….

주인공: *당신…. 당신은 기억이 있는데… 우웃… 그치만 아무 것도 생각이 안나…. 아크 톰슨이라고…. 그래도 난 아무 것도 생각이 안나. 당신이 어떻게 죽었는지도 모르겠어. …뭐지?*

의문의 전화. 게다가 2통



▲아무리 빨리 받아도 끊긴다



▲우리 나라 공중전화도 이런 서비스가 된다. 혹시 몰랐던 사람?

재차 거리로 나온 주인공. 그런데 거리의 공중전화에서 벨이 울린다. 하지만 곧 전화는 끊기고, 몬스터들을 피해 병원 앞까지 도착한 주인공은 다시 공중전화에서 울리는 벨소리를 듣는다. 그런데 전화에서는 정체를 알 수 없는 자가 이상한 이야기를 늘어놓는데….

???: *빈센트… 빈센트….*

주인공: *누구지? 빈센트? …잠깐. 내가 빈센트인가?*

???: *빈센트. 넌 살인자야. 살인자라구!*

주인공: *살인자? 당신 무슨 말을 하는 거야? 대답해! 내가 누굴 죽였다는 거지?*

공중전화: *뚜-뚜-뚜-*

의문의 습격 부대 (게임센터 루트)

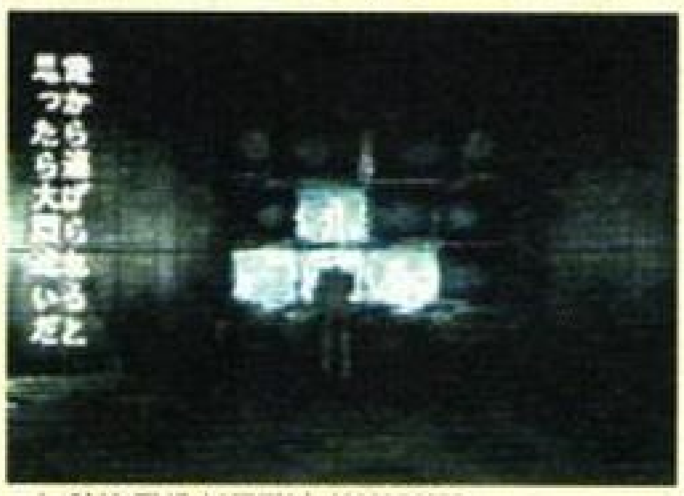
갑자기 하늘에서 헬리콥터가 등장한다.



▲헝크를 연상시킨다

???: *우리의 임무를 말하겠다! 지금부터 이 구역을 청소한다! 모든 것을 없애라! 움직여!*

그는 누구인가?(병원 루트)



▲누워서 만세 부르더니 살아있었다

???: *후후후…. 네가 도망가게 냅둘 순 없지. 끝장을 내주지. 후후후…. 뭐야? 헬리콥터? 안돼! 청소부들이 벌써 왔잖아. 흠. 실수에 대한 뒷처리는 여전히 빠르시군.*

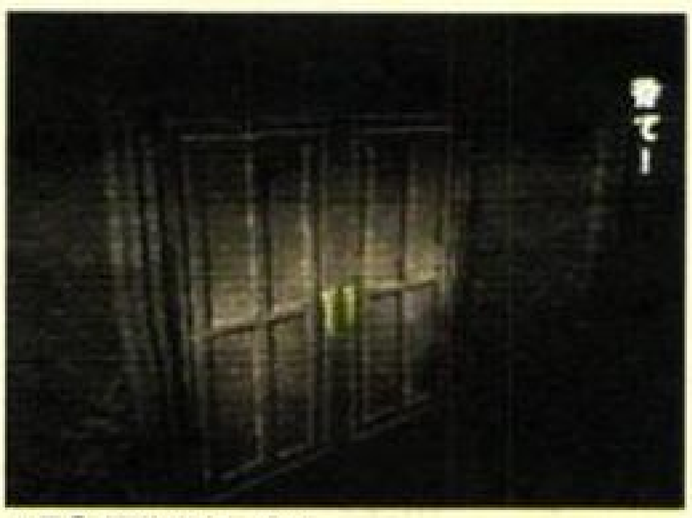
그리고는 도망가는 의문의 인물…(이라고는 하지만…).

예기치 못한 자객 (도서관 루트)

도서관으로 들어간 주인공. 하지만 거기에는 예상치 못하게도 생존자가 있었다. 그



▲하수도 관리자 앤디. 성은 보가드…일리가 없다



▲문을 잠궈버리는 앤디

는 주인공을 빈센트라고 부른다. 마치 전화에서 그랬던 것처럼.

주인공: *누구지?*

앤디: *무슨 말을 하는 거지, 빈센트?*

주인공: *당신 지금 날 누구라고 그랬지?*

앤디: *부탁이야. 살려줘! (헬리콥터 소리를 듣고) 헬리콥터! 빈센트. 이게 다 당신 잘못이야. 당신이 청소부들을 이리로 불러들인 거라고!*

주인공: *청소부? 무슨 말이야? 기다려!*

주인공은 어쩔 도리가 없기 때문에 2층으로 향한다. 하지만 2층으로 들어가자마자….

주인공: *(문 잠그는 소리를 듣고) 뭐야?*

앤디: *푸하하하…. 거기서 치욕스럽게 죽어라 빈센트. 너 같은 살인자가 죽기에는 딱 좋은 장소다. 흐하하하하!*

또 하나의 생존자 루트



▲앤디가 찍은 빈센트의 사진이지만…

주인공은 앤디가 찍은 빈센트의 사진을 보고 절망하고 만다. 그때 왠지 모르지만


▲전혀 얼빵한 꼬마 A, 로트

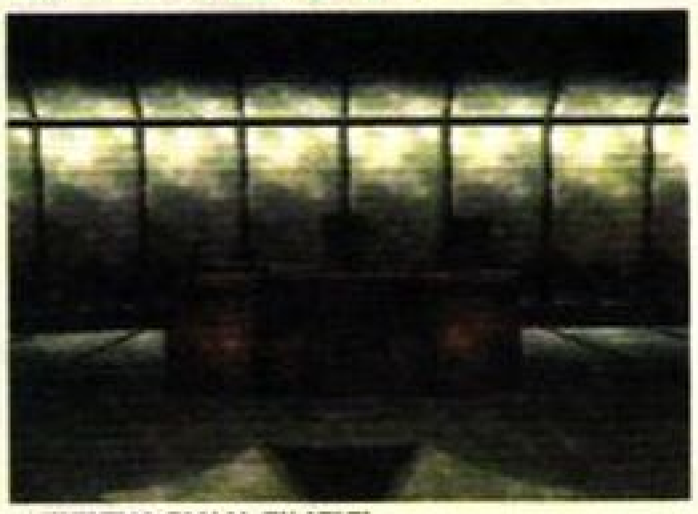
소년이 들어왔다 나가버리는데….

주인공: *(앤디의 파일을 보고) 사진? (사진을 본다) 안돼, 이건 나야! 난 빈센트였어! 모두 내 잘못이야! 누구지?*

로트: *기다려요! 날 죽이지 말아요! 난 당신에 대해서 아무 것도 몰라요.*

주인공: *기다려!*

엄브렐러 빌딩에서


▲단편적인 기억이 지나간다

일단 빌딩 앞에 다다른 주인공.

주인공: *엄브렐러…, 여기가 도시를 컨트롤하는 중심부이군. 우웃…, 내게 무슨 일이 일어난 거지…?*


▲로트의 동생 리리, 지금은 꼬마 B

빈센트의 방에 다다른 주인공은 방에 설치된 모니터에서 어떤 꼬마 여자아이를 발견하게 된다.

주인공: *이봐? 들려? 넌 누구지? 여기서 뭐해? 대답해!*

하지만 꼬마는 들리지 않는 듯 주인공의 말을 앗싸리 무시해 버리고 주인공은 다시 예전의 기억을 조금 보게 된다. 하지만 자신의 수수께끼는 여전히 풀리지 않은 채 이고…. 다시 빌딩을 헤매던 주인공은 어떤 수상한 소리를 듣게 된다.



주인공: *뭐지?*

기록 테이프: *빈센트…나다. 네 에미다.*

주인공: *나의 어머니?*

기록 테이프: *빈센트 부탁이다…. 네 에미 말을 좀 듣거라. 난 네가 엄브렐러를 떠나서 이제 끔찍한 죄를 더 이상 짓지 말고 집에 돌아와 줬음 좋겠다….*

리리: *꺄-악!*


▲유괴범 엥글

리리: *놔줘요!*

주인공: *쉬-잇…. 걱정 마. 네게 해로운 짓은 안해. 네가 들었던 테이프는 뭐지?*

리리: *모, 몰라요. 난 단지 여기 계속 있기 심심해서 듣고 있던 것뿐이에요! 오빠가 여기 있으라고 했어요. 제발 날 가게 해줘요!*

주인공: *네 오빠?*

(날아드는 야구 방망이)

로트: *떨어져! 어서 도망가!*

리리: *로트(도망간다)!*


▲애야. 아저씨는 총이 있단다



주인공: *배트를 놔. 널 어떻게 하진 않아.*

로트: *거짓말쟁이! 우릴 죽이려고! 더 이상 안 속아. 물러서. 더 이상 가까이 오지마!*

주인공: *넌 날 나쁜 사람으로 생각하겠지. 하지만 정말 아무 짓도 안 해.*

라고는 했지만 로트는 틈을 보아 도망치고 만다. 아무래도 주인공은 굉장히 나쁜 사람이다… 라고 스스로 생각해 버리는 데….

2명의 어린 생명

로트의 집에서 부스럭거리는 옷장을 발견한 주인공. 그 안에는 겁에 질려 숨어있던 리리가 있었다.


▲소리쳐도 아무도 안 와!

주인공: *걱정하지마. 네게 아무 짓도 안 할 거야. 네 오빠 로트는 어디 있니?*

리리: *부탁이에요. 로트를 꼭 도와줘요! 오빠는 로프웨이로 공장에 간다고 했어요.*

주인공: *공장?*

리리: *오빠는 공장 안에서 이 섬을 탈출할 곳을 찾겠다고 했어요. 거기는 무서운 괴물들이 잔뜩 있어요. 오빠는 죽고 말 거예요!*

주인공: *뭐라고?*

리리: *흑흑…. 부탁이에요. 우린 이미 엄마와 아빠 잃었어요…. 오빠를 도와줘요. 제발…!*

주인공: *약속 할께. 더 이상 울지 마라 리리. 난 나쁜 사람인지도 몰라. 하지만 그건 이전 이야기야. 이젠 아니야.*


▲둘을 구하리라 다짐하는 주인공

주인공: *'난 이 두 아이를 구해낼 테다. 맹세코!'*

주인공: *리리, 넌 여기 숨어있거라. 난 가서 네 오빠를 찾아서 널 데리러 올 게.*

그리고 주인공은 공장으로 향한다.

탈출, 그리고 엔딩

연구소 깊숙한 곳에서 로트를 발견한 주인공. 하지만 로트는 헌터를 만나 대 펀치에 처해 있었다.



▲레베카보다 120% 기술 좋은 로트(레베카 목따기를 기억하는가?)



로트: 살려줘!

주인공: 로트! 꽉 잡아!

(헌터 처치 후)

주인공: 로트.

로트: 미안해요. 부디 용서해 주세요.

주인공: 무슨 말을 하는 거야. 넌 잘못 없어. 빈센트가 모든 일의 원흉이야. 그래…. 나 말이지….

로트: 아저씨요? 무슨 뜻이에요? 아저씬 사립탐정 아니었어요? 아저씨 이름은 아크 톰슨이잖아요.



▲하긴 이런 추리한 후드티 맨이 엄브렐러의 엘리트일리가 없잖아…

아크: 뭐? 정말? 나 빈센트 아니었어? 그럼 넌 왜 내게서 도망쳤니?

로트: 그건 빈센트에게 아저씨를 일러바쳤기 때문이에요.

(회상)

아크: 안녕하쇼. 난 빈센트요. 시찰차 이곳에 왔수다.

앤디: 만나서 반갑습니다.

로트: '난 빈센트를 알고 있었기 때문에 아저씨가 가짜라는 걸 알았죠.'

빈센트: 뭐? 스파이? 흐-음…. 고맙다. 넌 정말 좋은 애야.

(회상 끝)

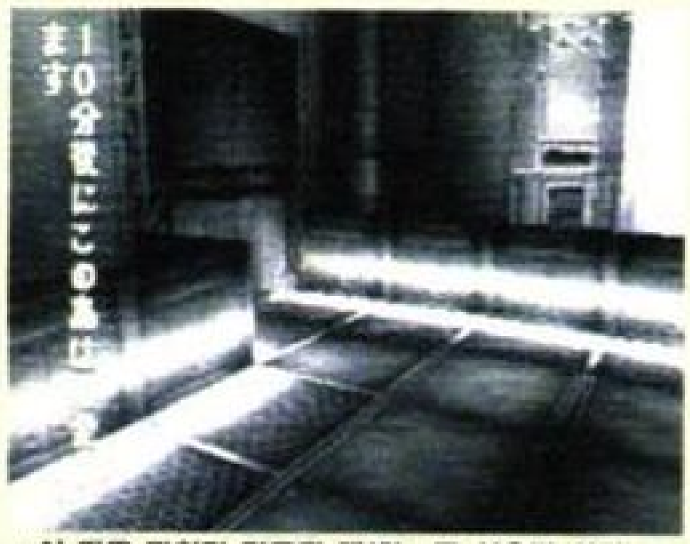
아크: 그럼 난 아크고 빈센트가 아니란 말이지? 로트. 너 이 섬을 탈출할 다른 방법을 알고 있니?

로트: 아버지가 기차역이 있다고 그랬어요.

아크: 기차역?

로트: 아버지 말로는 지하를 질러간다고.

아크: 좋아. 그럼 리리를 데리고 가라. 빨리! 역에서 만나는 거야!



▲이 자폭 장치가 가동된 데에는 다 이유가 있다

웬일인지 자폭 장치가 가동되고 주인공은 무슨 미련이 남았는지 계속해서 공장 안으로 들어간다.

아크: 그래. 난 내 친구 레온 S 케네디의 부탁으로 이 섬을 조사하러 왔었어. 그래! 기억났어! 전부! 그래! 난 빈센트가 아냐! 난 아크야!

마스터키를 얻어 탈출에 나서는 주인공. 하지만 주인공을 저지하는 이가 있었으니… (전부 3가지 패턴이 있다. 하지만 최종 보스에게 살해당하는 건 같다.)

(패턴1)



▲히이로 유이의 대사를 읊는 앤디

아크: 앤디!

앤디: 널 죽이겠다. 빈센트. 하하하하!

아크: 난 빈센트가 아냐.

앤디: 뻥치지마! 누가 믿나! 넌 빈센트야! 살인자라구! 그리고 죽어! …무, 무슨….

(패턴2)

아크: 빈센트…

빈센트: 만일 네가 오지 않았다면 난 내 임무를 무사히 완수할 수 있었어. 엄브렐러도 날 우대해 주었겠지. 그런데 네가 다 망쳤어! 그 대가를 치러라! …안돼….



▲진짜 빈센트 드디어 등장!

(패턴3)



▲끝까지 누군지 안 밝히는 넘. 자폭장치를 가동시킨 사람이다

아크: 누구냐?

???: 아직까지 살아남다니.

아크: 사람인가? 너는 아무래도 이 바이오 하자드를 처리하기 위해 엄브렐러에서 파견된 처리대의 리더인 것 같구나.

???: 어찌됐든, 너하고 이야기할 시간 없다. 이미 자폭장치는 가동되었다. 이 섬은 조금 있으면 흔적도 없이 사라진다. 아디오스, 아크. …이 이럴 수가….

결국 우여곡절 끝에 헬리포트에 도착한다.

아크: 헬리콥터에 타!

하지만 싸늘한 한기가 느껴진다. 뒤를 돌아본 주인공 앞에는….



▲웬지 웃긴다

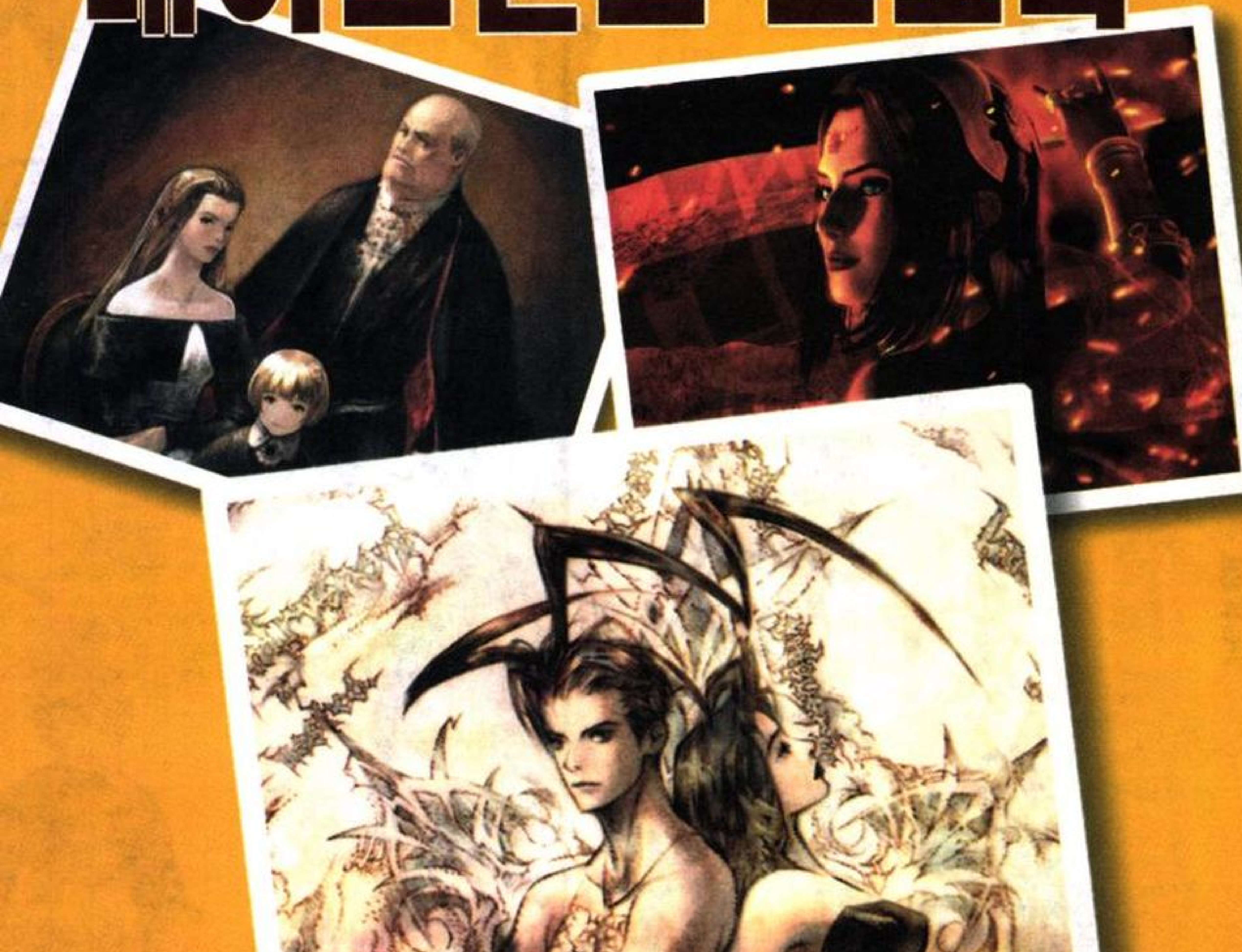
아크: 아직 살아있잖아!

주인공은 근성으로 최후의 보스를 물리치고 아이들과 함께 헬리콥터에 오른다. 그리고 펼쳐지는 엔딩… 만큼은 직접 감상하도록….

●장르:어드벤처 ●제작사:스퀘어 ●발매일:10월 14일 ●발매가:5,800엔

오늘밤도… 샐 겁니까?

베이그랜트 스토리



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

너무도 기다리던 바로 그 게임이 왔습니다. 아니, 차라리 한 편의 영화가 되어 왔습니다. 이렇게 플레이 내내 시종일관 두근거릴 수 있는 게임은 지금까지 거의 없었죠. 이 보세요, 거기의 당신. PS를 갖고있지 않다고 한숨짓고 있나요? 어서 매장으로 달려가 「베이그랜트 스토리」와 함께 PS를 사들고 오세요. 후회하지 않을 겁니다(아마도… 입니다). 스무 개의 별을 달아도 아깝지 않은 게임이지만…. 빠진 별 하나는 다소 불편한 메뉴 인터페이스의 몫입니다.

공략 ···› 소년X

언제 어디에서 일어나는 일이며, 어떤 사람들을 보게 되는가?



아슈레이 · 라이오트

이 게임의 주인공. VKP 아카데미를 수석으로 졸업하고 유능한 기사로 활약하고 있었으나, 괴한들에게 처자를 잃고 중범죄자 처리반(리스크 브레이커 - Risk Breacker)에 지원 전속. 생존률 30% 미만인 임무를 수차례 성공적으로 수행하여 높은 평가를 받고 있다.



캐로 · 멜로즈

VKP의 정보분석관. 컬트 종교단체와 테러집단 조사·보도의 전문가로 상당한 공적을 쌓고 있다. 아슈레이의 파트너가 되어 시드니에 대한 정보를 수집하러 간다. 공작과 메렌캄프의 관계에 의혹을 품고 시드니의 뒤를 쫓지만….



시드니 · 로스타로트

컬트 종교단체인 메렌캄프의 교조로, 타인의 마음을 읽을 수 있는 능력을 가진 자. 그의 신비한 힘과 강렬한 카리스마에 매혹된 신자들이 늘고있다. 공작 저택을 점거하고 법왕헤임을 주장하지만, 진짜 목적은 다른 데 있는 듯 하다.



존 · 하딩

메렌캄프 교단의 주요인물 중 한 사람으로, 시드니와는 친구 사이지만 그의 힘을 두려워하고 있다. 하딩 자신도 먼 곳에서 일어나는 일을 볼 수 있는 능력을 지니고 있다. 공작저 점거의 지휘를 맡았으며, 시드니의 이상 실현을 위해 움직이는 역할을 맡고있다.



로메오 · 길덴스턴

성인(聖印)기사단 크림존 블레이드(Crimson blade)의 단장. 우아한 기품은 세련된 기사의 모습이지만, 정의의 이름 아래서는 어떤 것도 가리지 않는 냉혹함도 동시에 지니고 있다. 메렌캄프 전멸의 명목 하에 공작저 점거사건에 독자적으로 개입하지만, 정작 길덴스턴 자신은 다른 데 목적을 두고 있다.



잔 · 로젠크란츠

레아몬데로 직행하여 아슈레이를 서포트하기 위해 투입된 리스크 브레이커. 극비리에 레아몬데에 관한 조사를 하고 있었던 터라, 시드니와 레아몬데에 관한 지식이 풍부하다. 단독행동을 원칙으로 하는 리스크 브레이커인데, 응원이라는 식으로 아슈레이에게 접근하는 그의 진짜 목적은 무엇일까?



발돌바 공작

바렌디아 내전을 종식시킨 영웅으로 명성이 높다. 현재는 정계에서 은퇴해 있지만, 아직도 의회에 강대한 영향력을 미치고 있다. 어째서인지는 모르지만, 컬트집단 메렌캄프의 자금원으로 보여진다.



죠슈아 · 발돌바

발돌바 공작이 만년에 얻은 아들. 그가 "죠슈아는 나의 혼"이라 할 만큼, 공작에게는 큰 부분을 차지한다. 메렌캄프의 공작저 점거사건 때, 인질이 되어 하딩의 손에 레아몬데로 끌려간다. 시드니가 이 아이를 데려간 것에는 더 이상 공작이 개입하지 못하게 하려는 목적이 있다.

알아두어야 할 것들

리스크 브레이커 (Risk Breaker)란?

V.K.P 소속의 중범죄자 처리반. 매우 위험한 임무를 부여받기 때문에(따라서 생존률도 낮다), 높은 전투력을 인정받은 전투원들로 구성되어 있다. 집단의 성격상 소수정예인 터라, 임무를 수행할 때는 단독행동을 원칙으로 한다.

그럼 V.K.P는 뭔데?

V.K.P는 바렌디아 치안유지기사단(Valendia Knights of the Peace)의 약칭. 바렌디아왕국 내의 치안유지를 주목적으로 조직된 기사단으로, 의회 직속단체이며 때에 따라 초법규적 행위까지도 허가된다.

레아몬데는 또 어디냐?

잃어버린 마도(魔都), 레아몬데. 2000년 이상의 오랜 역사를 가지고 있는 이 도시는, 전설의 마도사 메렌캄프가 창설했다고 전해진다. 25년 전에 발생한 대지진으로 지형이 크게 변모되어, 그 이후 고립되었다. 일찍이 수많은 전란으로부터 도시를 지켜온 견고한 방벽도, 수려한 미관을 자랑하는 대성당도, 이제는 사람들의 접근을 허락하지 않은 채 버려져 있다.

메렌캄프는 컬트교단 이름이라며?

시드니가 이끄는 컬트 종교집단인 메렌캄프. 시드니의 신비한 마력에 끌린 신도들을 주축으로 하는 이 집단은, 동명의 대마도사를 추앙하는 집단이다. 이단의 종교 집단인 만큼 법왕청의 마녀사냥 대상이 되고 있으며, VKP로부터도 견제 받고있다. 발둘바 공작과 모종의 관계가 있는 것으로 보인다.

시스템 소개

현재 상태는 어떻게 표시되나요?

HP · MP

HP는 체력을 나타내는 숫자로, 화면 좌상단에 바(Bar) 형태로 나타나며, 현재치/최대치가 바 위에 표시된다. MP는 마법력을 나타내는 수치. HP와 같은 형식으로 HP바 오른쪽에 표시된다.

리스크

리스크(Risk)는 집중력을 나타내는 수치로, 주인공의 능력을 나타내는 수치가 아니라 주인공의 현재상태를 나타내는 수치이다. 공격할 때, 어빌리티를 사용할 때, 마법을 쓸 때, 등 각종 액션을 취할 때 올라가며, 시간이 지남에 따라 자연적으로 회복된다. 0~100의 범위에서 변하며, 현재의 리스크 수치가 HP바 아래에 나타난다. 리스크 수치의 변동에 따른 여러 가지의 변화는 아래와 같다.

리스크 상승에 따른 변화

플러스 효과	HP회복 마법의 효과가 상승한다. 크리티컬 히트의 발생 확률이 높아진다.
마이너스 효과	통상공격을 포함한 일부 특수공격의 명중률이 저하한다. 회피율이 낮아진다. 방어력이 떨어진다.

●스테이터스 변화

마법, 특수효과, 트랩 등에 의한 스테이터스의 변화는 심벌화 되어 MP바의 오른쪽에 표시된다.

스테이터스 변화 일람

명칭	내용	해결 방법
STR다운(STRダウン)	힘이 일시적으로 저하	〔디스펠〕, 15초 경과
STR업(STRアップ)	힘이 일시적으로 상승	〔디스펠〕, 15초 경과
INT다운(INTダウン)	지력이 일시적으로 저하	〔디스펠〕, 15초 경과
INT업(INTアップ)	지력이 일시적으로 상승	〔디스펠〕, 15초 경과
AGL다운(AGLダウン)	민첩성이 일시적으로 저하	〔디스펠〕, 15초 경과
AGL업(AGLアップ)	민첩성이 일시적으로 상승	〔디스펠〕, 15초 경과
퀵(クイック)	이동속도가 일시적으로 상승	20초 경과
사일런트(サイレント)	마법 사용 봉쇄	마법을 받음, 퇴각, 〔디스펠〕
마비(マヒ)	통상공격과 브레이크 아츠 봉쇄	〔클리어랜스〕
독(毒)	일정시간 동안 독에 의한 데미지	〔클리어랜스〕, 15초 경과
감전(しびれ)	이동 속도 저하 & 배틀 어빌리티 봉쇄	데미지를 받음, 〔클리어랜스〕, 15초 경과
저주(呪い)	STR, INT, AGL이 저하	아이템 천사의 미소
리제너레이션(リジェネレーション)	일정시간 동안 HP가 지속적으로 상승	마법 공격을 받음, 퇴각, 〔디스펠〕
마법 무효(魔法無効)	1회의 마법을 확실히 무효화	마법을 받음
아이템 성능 다운(アイテム性能ダウン)	무기와 방어구의 성능 저하	〔디스펠〕, 15초 경과
아이템 성능 업(アイテム性能アップ)	무기와 방어구의 성능 상승	〔디스펠〕, 15초 경과
어택 · 에어(アタッチ・エア)	무기 성능의 AIR가 상승하고 EARTH가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
어택 · 파이어(アタッチ・ファイア)	무기 성능의 FIRE가 상승하고 WATER가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
어택 · 어스(アタッチ・アース)	무기 성능의 EARTH가 상승하고 AIR가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
어택 · 워터(アタッチ・ウォーター)	무기 성능의 WATER가 상승하고 FIRE가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
레지스트 · 에어(レジスト・エア)	방어구 성능의 AIR가 상승하고 EARTH가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
레지스트 · 파이어(レジスト・ファイア)	방어구 성능의 FIRE가 상승하고 WATER가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
레지스트 · 어스(レジスト・アース)	방어구 성능의 EARTH가 상승하고 AIR가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과
레지스트 · 워터(レジスト・ウォーター)	방어구 성능의 WATER가 상승하고 FIRE가 저하	〔디스펠〕, 25초 경과

그는 이런 행위를 서슴지 않고한다지요?



리랙스 모드와 배틀 모드

보통 때, 그러니까 별생각 없이 돌아다닐 때의 모드가 바로 리랙스 모드. 이 상태에서는 점프, 매달리기, 오르기, 큐브 들기·밀기·굴리기, 상자 열기, 레버 작동 등 모든 액션이 가능하다. HP, MP, 리스크도 빠른 속도로 계속 회복되며(회복되는 속도는 HP 1이 회복될 때 MP 2, 리스크 4의 비율이다), 방어도는 배틀 모드에 비해 낮다. 배틀 모드는 무기를 꺼내 들고 적을 경계하는 상태. 이 때는 점프, 상자 열기, 레버 작동 등의 기본적인 액션만 취할 수 있다. 물론 적을 공격하거나 큐브를 파괴하는 일은 배틀 모드에서만 가능한 것. 이 상태에서는 HP, MP, 리스크의 회복속도가 리랙스 모드의 1/4가 된다. 리랙스 모드에서 ○버튼으로 배틀 모드, 배틀 모드에서 ×버튼으로 리랙스 모드로 전환된다.

공격하는 방법은?

배틀 모드에서 다시 ○버튼을 누르면 장비한 무기의 사정거리에 따라 유효범위의 구(球)가 나타난다. 범위 내에 들어온 적, 혹은 큐브가 타겟이 되는 것이다. 적이 타겟이라면, 공격 가능한 신체부위별로 표시되며, 공격하는 신체부위, 데미지량(높을수록 높은 데미지를 줄 수 있다), 명중률, 무기의 성격(절단/ 관통/ 타격), 속성, 타겟의 속성의 순으로 표시된다. 타겟이 큐브라면 큐브의 파괴가능 여부가 표시된다. 공연히 단단한 돌 큐브에 강렬한 펀치를 날리는 일은… 삼가자. 더불어, 돌에 칼질한다고 칼이 갈리지는 않는다.

배틀 어빌리티라는 특수 능력이 있다던데?

배틀 어빌리티는 크게 공격형인 체인 어빌리티와 방어형인 디펜스 어빌리티로 나뉜다. 각 어빌리티는 ○□△버튼에 각각 하나씩 설정하여 사용할 수 있으며, 공격의 임팩트 순간(화면에 !마크가 뜨는 순간) 설정한 버튼을 누르는 것으로 발동할 수 있다.

체인 어빌리티는 말 그대로 체인처럼 계속되는 공격을 퍼부어 줄 수 있는 어빌리티이다. 발동하는 순간은 이쪽의 공격이 들어가는 순간. 체인을 성립하는 것은 간단. 공격이 들어가는 순간 하나의 체인 어빌리티를 사용하고, 그 어빌리티가 들어가는 순간, 또 다른 체인 어빌리티를 넣으면 되는 것이다. 이론적으로는 수백 체인까지 이을 수 있으니, 맹렬히 연습하여 완전히 자기 것으로 만들자. 단, 한가지 체인은 연속으로 넣을 수 없다.

디펜스 어빌리티는 주인공이 공격을 받는 순간에 사용한다. 데미지를 되돌리는 것, 감소시키는 것, 상태이상을 막는 것 등 다양한 어빌리티가 존재한다.

체인 어빌리티

어빌리티 이름	리스크	효과
헤비 샷(ヘヴィーショット)	1	입힌 데미지의 70%의 데미지 추가
게인 라이프(ゲインライフ)	2	입힌 데미지의 30%만큼 자신의 HP 회복
마인드 어설트(マインドアサルト)	1	입힌 데미지의 30%의 데미지를 적의 MP에 추가
게인 매직(ゲインマジック)	2	입힌 데미지의 30%만큼 자신의 MP 회복
레이징 에이크(レイジングエイク)	1	HP 마이너스 분의 20%만큼 추가 데미지
인세인 에이크(インセインエイク)	1	MP 마인스 분의 20%만큼 적의 MP에 데미지
게인 데미지(ゲインダメージ)	2	입힌 데미지의 40%를 추가하고 동시에 자신의 무기의 DP 회복
크림슨 레이드(クリムゾンレイド)	2	입힌 데미지의 100%를 적에게, 30%를 자신에게 추가 데미지
게인 팬텀(ゲインファントム)	1	적의 HP 10%만큼의 데미지를 추가하고, 동시에 자신의 무기의 PP 증가
패러라이즈 펄스(パラライズパルス)	3	「마비」효과 추가
나밍 크로우(ナミングクロウ)	3	「감전」효과 추가
달네스 바인드(ダルネスバインド)	3	「사일런트」효과 추가
스네이크 베놈(スネークベノム)	3	「독」효과 추가

디펜스 어빌리티

어빌리티 이름	리스크	효과
셀프 리커버리(セルフリカバリー)	1	「마비」,「감전」상태 방지
매직 스내치(マジックスナッチ)	6	적이 사용한 마법의 MP 50%를 자신의 MP에 추가
매직 리플레크(マジックリフレク)	2	마법에 의한 데미지의 40% 반사
데미지 리플레크(ダメージリフレク)	2	마법 이외의 공격에 의한 데미지 40% 반사
레지스트 매직(レジストマジック)	4	마법에 의한 데미지의 20% 상쇄
레지스트 데미지(レジストダメージ)	4	마법 이외의 공격에 의한 데미지 20% 상쇄
임팩트 가드(インパクトガード)	4	물리 속성 공격의 데미지 50% 상쇄
에어 브레이크(エアブレイク)	4	바람 속성 공격의 데미지 50% 상쇄
파이어 프루프(ファイアプルーフ)	4	화염 속성 공격의 데미지 50% 상쇄
어스 곤솔(アースコンソル)	4	대지 속성 공격의 데미지 50% 상쇄
아쿠아 워드(アクアウァード)	4	물 속성 공격의 데미지 50% 상쇄
핀드 가드(フィーンドガード)	4	신성 속성 공격의 데미지 50% 상쇄
데몬 스케일(デモンスケイル)	4	암흑 속성 공격의 데미지 50% 상쇄

마법도 있죠?

그레이란드에서 잊혀진 마(魔)는 실체가 없는 힘이다. 그리고 그 힘을 끌어내는 것이 바로 마법이다. 본 게임에서의 마법은 MP를 소모하여 마법을 발동한다는 일반적인 방식을 그대로 사용하고 있다. 마법은 주문서(글리모어)를 읽음으로서 발동과 동시에 익힐 수 있으며, 개중에는 주문서를 읽을 때마다 레벨이 올라가는 것도 있다. 마법은 크게 공격계의 워락(ウォーロック), 회복계의 시얼지(シーアルジー), 보조계의 소서리(ソーサリー), 부여마법의 인천트(エンチャント)로 구분한다.



워락-공격 마법

명칭	소모 MP	주문서	속성	효과
솔리드 쇼크(ソリッドショック	25	열파의 글리모어(烈波のグリモア)	물리	강렬한 충격파로 데미지
라이트닝 보우(ライトニングボウ)	25	뇌시의 글리모어(雷矢のグリモア)	바람	전기의 화살로 데미지
파이어 볼(ファイアボール)	25	염탄의 글리모어(炎弾のグリモア)	화염	작렬하는 화염의 탄환으로 데미지
발칸 랜스(ヴァルカンランス)	25	지룡의 글리모어(地龍のグリモア)	대지	예리한 화산탄으로 데미지
아쿠아 블래스트(アクアブラスト)	25	빙인의 글리모어(氷刃のグリモア)	물	강렬한 냉기를 초고속을 개방해 데미지
스피릿 서지(スピリットサージ)	28	섬광의 글리모어(閃光のグリモア)	신성	빛의 정령을 풀어 데미지
디스럽트 페인(デスラプトペイン)	28	고주의 글리모어(苦呪のグリモア)	암흑	고통의 주문을 외워 데미지
엑소시즘(イクソシズム)	22	제령의 글리모어(除霊のグリモア)	신성	언데드를 제령. 대상의 HP가 적을 수록 성공률이 높다
배니쉬(バニッシュ)	25	허공의 글리모어(虚空のグリモア)	암흑	금단의 즉사 마법. 언데드에게는 무효
익스플로존(イクスプロジョン)	36	폭렬의 글리모어(爆裂のグリモア)	물리	대상이 있는 곳에 폭발을 일으켜 데미지. 레벨업 가능
썬더 버스트(サンダーバースト)	36	뇌공의 글리모어(雷空のグリモア)	바람	대상에게 대량의 번개를 떨으뜨려 데미지. 레벨업 가능
플레임 스피어(フレイムスフィア)	36	염쇄의 글리모어(炎鎖のグリモア)	화염	대상이 있는 곳에 초고온의 불꽃을 만들어 데미지. 레벨업 가능
가이아 스트라이크(ガイアストライク)	36	자용의 글리모어(磁踊のグリモア)	대지	대상이 있는 곳의 중력을 급격히 올려 데미지. 레벨업 가능
아바란치(アヴァランチ)	36	폭포의 글리모어(瀑布のグリモア)	물	대상이 있는 곳을 순간적으로 절대영도로 만들어 데미지. 레벨업 가능
라디우스(ラディウス)	38	무광의 글리모어(舞光のグリモア)	신성	신들의 빛의 파동을 집결하여 데미지. 레벨업 가능
메테오 임팩트(メテオインパクト)	38	천파의 글리모어(天破のグリモア)	암흑	하늘에서 운석을 불러 데미지. 레벨업 가능
드레인 하트(ドレインハート)	12	흡정의 글리모어(吸情のグリモア)	암흑	대상의 HP를 흡수
드레인 마인드(ドレインマインド)	2	흡마의 글리모어(吸魔のグリモア)	암흑	대상의 MP를 흡수

시얼지-회복 마법

명칭	소모 MP	주문서	속성	효과
힐(ヒール)	5	생명의 글리모어(生命のグリモア)	신성	대상의 상처를 치료하고 HP를 회복
리스트레이션(リストレイション)	3	연화의 글리모어(軟化のグリモア)	신성	'마비' 상태를 치료
안티도테(アンチドーテ)	3	해독의 글리모어(解毒のグリモア)	신성	'독' 상태를 치료
블레싱(ブレッシング)	17	불주의 글리모어(呪のグリモア)	신성	'저주' 상태를 치료
클리어랜스(クリアランス)	15	정화의 글리모어(浄化のグリモア)	신성	'마비' '독' '감전' 상태를 치료
제네러스 힐(ジェネラスヒール)	20	명맥의 글리모어(命脈のグリモア)	신성	일정 시간 동안, 지속적으로 HP가 회복된다

소서리-보조 마법

명칭	소모 MP	주문서	속성	효과
허큐리언(ハーキュリアン)	12	강각의 글리모어(強殻のグリモア)	신성	대상의 힘을 일정시간 증가
미제러블 바디(ミゼラブルボディ)	7	약해의 글리모어(弱骸のグリモア)	암흑	대상의 힘을 일정시간 감소
인라이튼(インライテン)	12	사리의 글리모어(知理のグリモア)	신성	대상의 지력을 일정시간 증가
피블 마인드(フィブルマインド)	7	혹난의 글리모어(惑乱のグリモア)	암흑	대상의 지력을 일정시간 감소
인비고레이트(インビゴレイト)	12	기민의 글리모어(機敏のグリモア)	신성	대상의 민첩함을 일정시간 증가
레이지 본즈(レイジーボーンズ)	8	둔화의 글리모어(鈍化のグリモア)	암흑	대상의 민첩함을 일정시간 감소
프로텍트(プロテクト)	15	우예의 글리모어(優鎧のグリモア)	신성	대상의 무기와 방어구의 성능을 일정시간 향상
언프로텍트(アンプロテクト)	7	둔마의 글리모어(鈍磨のグリモア)	암흑	대상의 무기와 방어구의 성능을 일정시간 저하
사일런트 스펠(サイレントスペル)	7	봉주의 글리모어(封呪のグリモア)	신성	대상의 마법을 봉쇄
인밸리스 스펠(インバリドスペル)	21	내마의 글리모어(耐魔のグリモア)	신성	자신에게 오는 마법을 어떤 마법이든 확실히 1회 회피
스턴 크라우드(スタンクラウド)	7	사비의 글리모어(邪痺のグリモア)	암흑	대상을 '마비' 상태로 만든다
포이즌 미스트(ポイズンミスト)	11	사독의 글리모어(邪毒のグリモア)	암흑	대상을 '독' 상태로 만든다
커스(カース)	17	주저의 글리모어(呪詛のグリモア)	암흑	대상을 '저주' 상태로 만든다
픽세이트(フィクセイト)	3	정공의 글리모어(停空のグリモア)	신성	이동 블럭을 일정시간 정지
디스펠(ディスペル)	10	해마의 글리모어(解魔のグリモア)	신성	대상에 걸린 모든 마법을 무효화
언록(アンロック)	3	해정의 글리모어(解錠のグリモア)	신성	마법으로 잠긴 상자를 연다
마크(マク)	6	각인의 글리모어(刻印のグリモア)	신성	트랩을 일시적으로 확인
어낼라이시스(アナライシス)	5	해석의 글리모어(解析のグリモア)	신성	대상의 패러미터를 분석

인천트 - 부여마법

명칭	소모 MP	주문서	속성	효과
루프트 어택(ルフトアタッチ)	10	혜공의 글리모어(恵空のグリモア)	바람	무기의 바람 속성을 일정시간 강화
스파크 어택(スパークアタッチ)	10	혜화의 글리모어(恵火のグリモア)	화염	무기의 화염 속성을 일정시간 강화
소일 어택(ソイルアタッチ)	10	혜토의 글리모어(恵土のグリモア)	대지	무기의 대지 속성을 일정시간 강화
프로스트 어택(フロストアタッチ)	10	혜수의 글리모어(恵水のグリモア)	물	무기의 물 속성을 일정시간 강화
루프트 가드(ルフトガード)	9	내공의 글리모어(耐空のグリモア)	바람	방어구의 바람 속성을 일정시간 강화
스파크 가드(スパークガード)	9	내화의 글리모어(耐火のグリモア)	화염	방어구의 화염 속성을 일정시간 강화
소일 가드(ソイルガード)	9	내토의 글리모어(耐土のグリモア)	대지	방어구의 대지 속성을 일정시간 강화
프로스트 가드(フロストガード)	9	내수의 글리모어(耐水のグリモア)	물	방어구의 물 속성을 일정시간 강화

아이템이 없을 리는 없죠?

물론, 이 게임에도 다양한 아이템이 등장한다. 회복 아이템에서부터 주인공의 능력치를 올려주는 아이템까지. 아이템의 사용은 아이템 메뉴를 호출하면 되는 것이고… 아이템이 넘쳐 흐를 때는 버리지 말고 컨테이너에 차곡차곡 쌓아 두자.

아이템

명칭	효과	명칭	효과
큐어 루트(キュアルート)	HP 약 50포인트 회복	마도사의 시약(魔道士の試薬)	HP와 리스크 각각 약 50포인트 회복
큐어 밸브(キュアバルブ)	HP 약 100포인트 회복	세계수의 눈물(世界樹の涙)	'마비' 상태 치료
큐어 리퀴드(キュアリキッド)	HP 약 150포인트 회복	정령의 기도(精霊の祈り)	'독' 상태 치료
큐어 노스트럼(キュアノストラム)	HP 전부 회복	성령의 축복(聖霊の祝福)	'감전' 상태 치료
마나 루트(マナルート)	MP 약 25포인트 회복	천사의 미소(天使の微笑み)	'저주' 상태 치료
마나 밸브(マナバルブ)	MP 약 50포인트 회복	만능약(萬能薬)	'마비' '독' '감전' 상태 치료
마나 리퀴드(マナリキッド)	MP 약 100포인트 회복	요정의 깃털(妖精の羽)	일정시간 이동 속도 증가
마나 노스트럼(マナノストラム)	MP 전부 회복	천리안정(千里眼晶)	지도의 트랩을 확인
베라 루트(ヴェラルート)	리스크 약 25포인트 회복	패왕의 영약(覇王の霊薬)	힘이 수 포인트 증가
베라 밸브(ヴェラバルブ)	리스크 약 50포인트 회복	현자의 영약(賢者の霊薬)	지력이 수 포인트 증가
베라 리퀴드(ヴェラリキッド)	리스크 약 75포인트 회복	용기병의 영약(竜騎兵の霊薬)	민첩성이 수 포인트 증가
베라 노스트럼(ヴェラノストラム)	리스크 전부 회복	성모의 영약(聖母の霊薬)	HP가 수 포인트 증가
수도승의 비약(修道僧の秘薬)	HP와 MP 각각 약 100포인트 회복	마도사의 영약(魔道士の霊薬)	MP가 수 포인트 증가
연금술사의 시약(錬金術士の試薬)	HP와 리스크 각각 약 25포인트 회복		

필살기 같은 것은 없어요?

무기의 계열별로 브레이크 아츠(Break Arts, ブレイクアーツ)라는 것이 존재한다. 이는 무기의 숙련도가 올라가면서 익히게 되는 기술로, 배틀 어빌리티와는 다른, 일종의 필살기와 같은 것이다. 계열별로 4단계까지 존재하며, 한 계열의 무기로 정해진 수의 적을 쓰러뜨리면 그 계열의 브레이크 아츠를 익히게 된다. 무기는 총 10개 계열이니, 전 40종의 브레이크 아츠가 존재하는 것이다. 일격이 강력한 만큼 위험부담도 있어서, 리스크나 MP를 지불하는 것이 아니라 자신의 HP를 소모하여 발동한다. 자코를 상대로 사용하기에는 아까운 기술. 뭔가 거창하긴 하지만, 사실 체인 어빌리티 등에 비해 실용도는 그다지 높지 않다. 40개의 브레이크 아츠를 모두 익히면 뭔가 기분좋은 일이 생길 지도?

무기 다루는 것, 복잡하다고 들었는데

무기의 구성은 이렇게 되어 있다!

모든 무기는 크게 세 가지 부분으로 나누어 생각할 수 있다. 블레이드(ブレード)와 그립(グリップ), 비석(秘石)이 그것이다. 날과 손잡이, 마법의 돌 정도로 이해하면 될 것이다. 무기는 기본적으로 블레이드와 그립의 연결로 구성되는데, 블레이드는 무기 자체의 공격력(속성별, 성격별 수치 등)과 무기의 타입을 결정하며, 그립은 공격형태를 결정해 준다. 완성되어 있는 무기를 분해하는 것은 필드 상 어디에서라도 가능하지만, 블레이드와 그립을 조립하여 무기를 만드는 것은 팩토리 내에서만 가능하다. 또 하나의 파츠인 비석은 무기에 특수한 능력을 부여해 주는 부분으로, 무기의 기본적인 구성요소는 아니지만, 그립에 장착함으로써 무기가 독특한 성격을 갖도록 해주는 부분이다. 비석의 세팅은 언제든 가능하다.

무기도 패러미터를 가진다

아슈레이가 HP, MP 등의 수치를 가지는 것처럼, 무기에도 PP(팬텀 포인트)와 DP(데미지 포인트)라는 것이 존재한다. PP는 초기치 0에서 시작하여 공격횟수가 많아질수록 늘어나는 수치로, 높아질수록 무기의 전반적인 성능이 향상된다. 많은 전투를 치른 무기는 그 주인과 함께 무기 자신도 강해진다는 개념의, 말하자면 무기의 세련도를 나타내는 수치인 셈이다. 반대로 DP는 최대치에서 시작하여 공격이 잦아질수록 감소하는 수치로, DP가 0이 되면 무기의 성능이 반감한다. 무기의 내구도를 나타내는 수치인 것이다.

PP는 전투를 통해 올릴 수 있지만, DP는 시간이 지남에 따라 떨어질 뿐이다. 떨어진 DP를 회복하는 방법은 두 가지로, 그 하나는 팩토리에서 무기를 수리하는 것이다. 이때, 회복하는 DP의 양만큼 무기의 PP가 감소하게 된다. 또 다른 방법은 DP를 회복시킬 수 있는 어빌리티(체인 어빌리티의 〔게인 데미지〕)를 이용하는 방법이다. PP도 소모하지 않기 때문에 편리한 방법이긴 하지만, 마음먹고 쓰지 않으면 다른 체인 어빌리티에 가려 기억의 뒤안길로 사라질 지도.

퍼즐, 퍼즐, 머리도 써야합니까

이 게임은 액션 어드벤처. 게임에서 '어드벤처'라는 장르가 다분히 퍼즐적 의미를 내포한다는 것은(물론 예외도 수두룩빽빽 하지만) 모두 알고 있을 것이다. 이 게임도 예외가 아니어서, 진행하는 도중 상당한 수의 퍼즐과 마주치게 된다. 초반에는 매우 기초적인 녀석들만 나오지만, 중, 후반에 들어서면서 한참 머리를 싸매고 생각해보지 않으면 풀 수 없는 퍼즐도 잔뜩 등장한다. "액션만도 어려운데 머리까지 쓰란 말이냐!"라고 부르짖을 플레이어들을 위해 퍼즐을 해결하는 테크닉들을 소개한다.

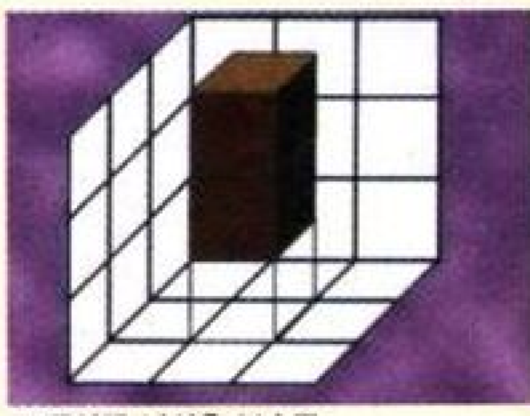


들 수 있는 큐브

집어들고 운반할 수 있는 큐브. 큐브를 든 상태에서 점프는 불가능하지만, 1/4블럭은 걸어 올라갈 수 있고, 뛰어내리는 것은 높이제한 없이 가능하다. 파괴할 수도 있기 때문에 가장 다루기 쉬운 큐브. 큐브 위에 다른 큐브가 있을 때는 집어들 수 없으며(다른 모든 큐브에도 해당되는 것), 반블럭 아래 혹은 한 블럭 위에 있는 큐브만 다룰 수 있다.

테크닉 1 — 3개가 쌓여 있으면 하나는 부수고 보자


▲이 녀석으로 뭔가 해보려면


▲맨아래 녀석을 부수자


▲남은 두 큐브가 떨어지면

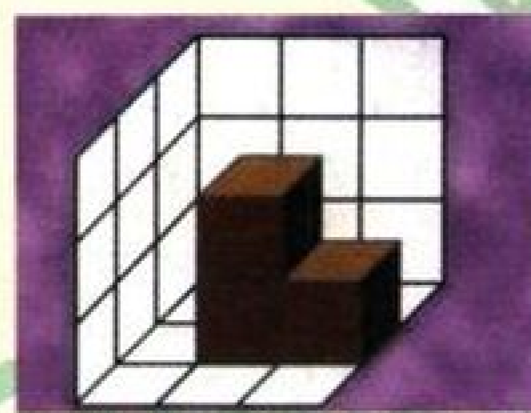

▲이제 뭐든 할 수 있다

테크닉 2 — 계단도 만들 수 있다

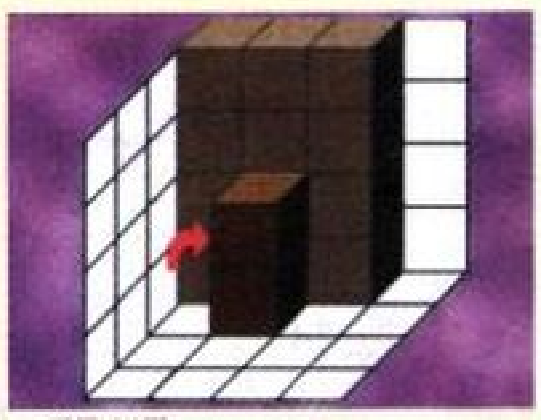

▲죽 늘어서 있는 큐브


▲맨 왼쪽 것을 집어서


▲가운데 올려놓으면


▲계단 완성


▲2개 있을 때는

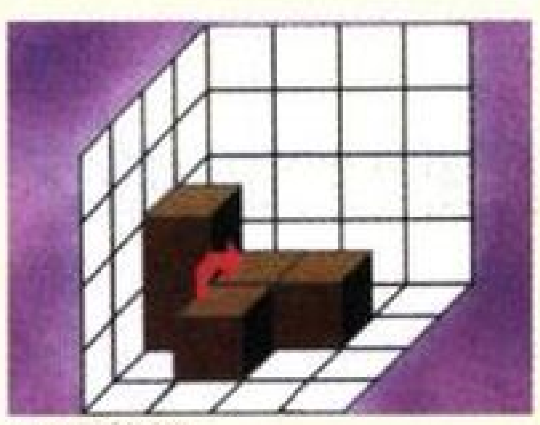

▲쌓고 보자



테크닉 3 — 3단의 계단은 교대로 쌓자

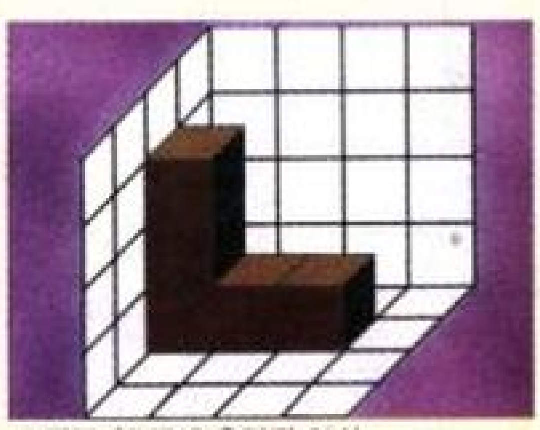

▲앞의 것을 들어서


▲뒤에 올리고


▲다른 하나도


▲올리자


▲이것을 들어


▲다른 한 쪽에 올리면 완성



PlayStation
POWER 공략왕!

미는 큐브

무거워서인지 들 수는 없고, 미는 것만 가능하다. 따라서 높은 곳으로 올리는 것은 불가능하며, 아래로는 얼마든지 떨어뜨릴 수 있다(파괴할 수 있다). 당기는 것은 불가능하니 구석에 몰아놓고 고생하지 않게 주의.

테크닉 1 밀 수 없으면 부수도록


▲이런 배치에서는 어느 쪽도 밀 수 없으니


▲하나를 부수자


▲위에 무언가 올라가 있어도 밀 수 없다

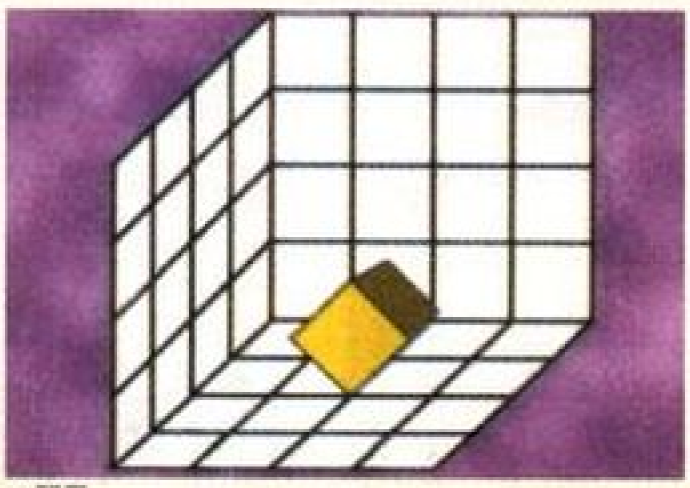

▲없애라

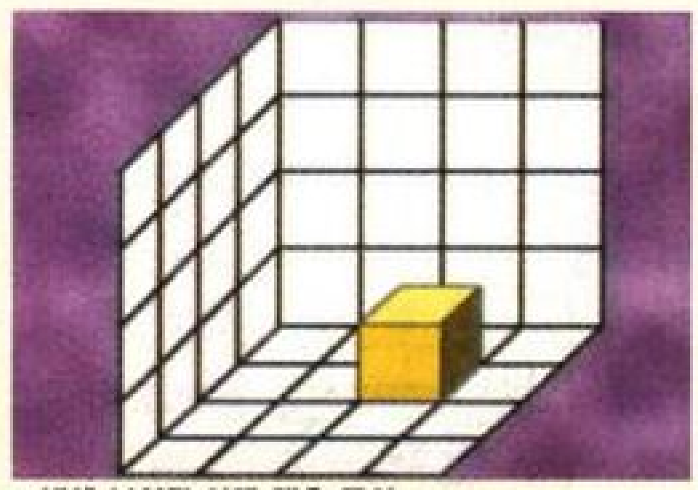
굴리는 큐브

굴리는 것만 가능한 큐브. 성격은 미는 큐브와 거의 같지만, 파괴할 수 없다는 차이가 있다. 벽에 붙으면 움직일 수 없음에 주의하자

테크닉 3 자리는 잘 잡아야 한다


▲네 방향 모두 굴림 가능


▲데굴


▲벽에 붙이지 않게 매우 주의

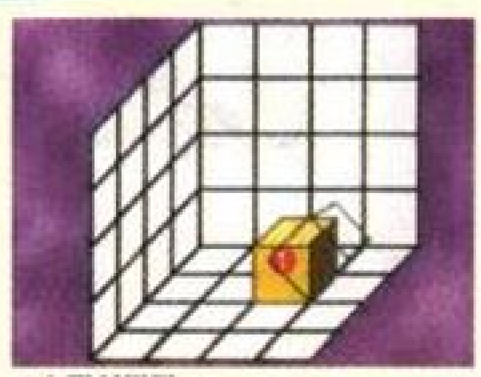
2 카운터가 있는 굴리기 큐브

다루는 것은 평범한 굴리는 큐브와 완전히 같지만, 이 큐브는 정해진 횟수만큼 굴리면 사라져 버린다. 한 번 굴릴 때마다 카운터가 떨어지므로 확인하자. 무턱대고 움직이기 시작할 것이 아니라 카운터를 계산해서 어떻게 굴릴 것인지 먼저 계산한 후 굴려야 한다. 카운터가 1이 되면 더 이상 굴리지 말 것.

테크닉 1 카운터를 잘 보자


▲카운터 수에 주목


▲한 번 굴리면


▲1 떨어진다

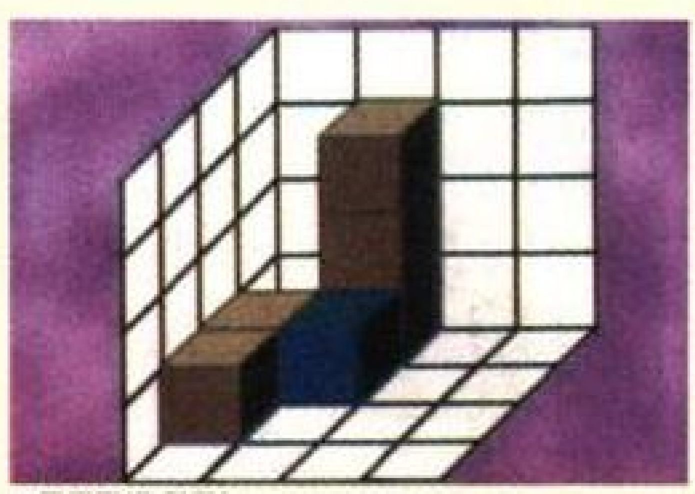
저항이 없는 큐브

깨지지 않으며, 마법의 힘을 받고 있는 것인지, 바닥과의 저항이 없어서 한 번 밀면 한없이 밀려나간다. 멈출 수 없어어~

테크닉 1 장해물로 방향 전환


▲장해물이 있는 쪽으로 민 후


▲방향을 바꿔 밀면


▲목적지에 도착!

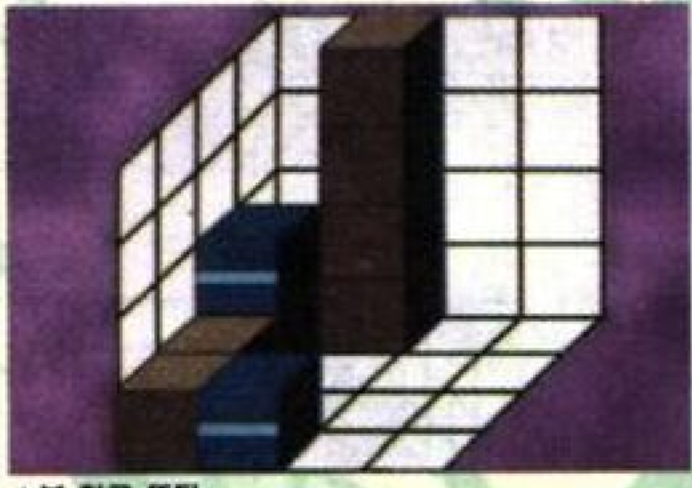
마그네틱 큐브

이 녀석은 자성이 있는, 썩 독특한 큐브. 빨간색과 파란색의 두 종류가 있는데, 각각 자석의 N극과 S극이라고 생각하면 된다. 같은 자성의 큐브끼리 쌓으면 한 블럭 높이로 뜨고, 다른 자성의 큐브끼리 쌓으면 찍 붙어서 떨어지지 않는다. 아, 파괴할 수 없다.

테크닉 1 같은 색끼리 쌓아서 띄우자


▲같은 색의 큐브를

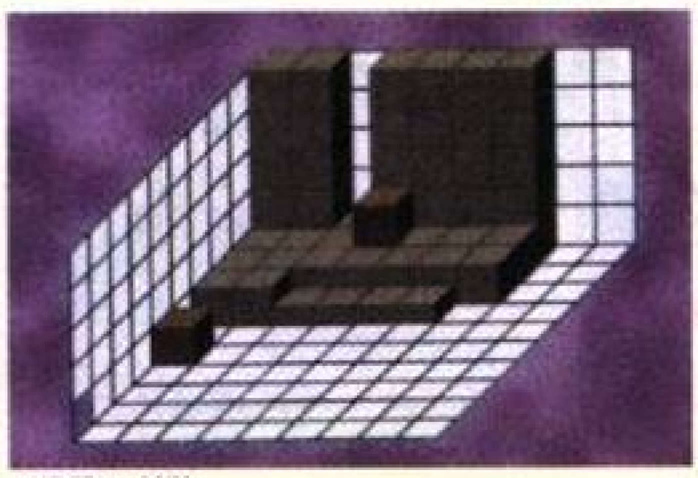

▲쌓으면


▲붕 하고 뜬다

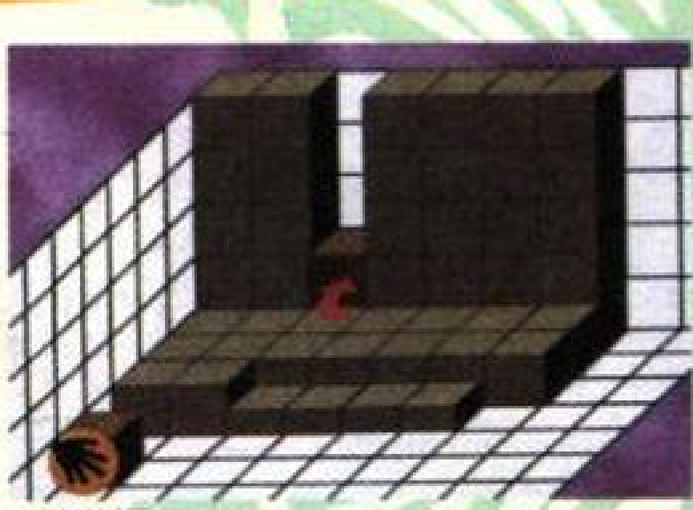
복합 퍼즐 대처법

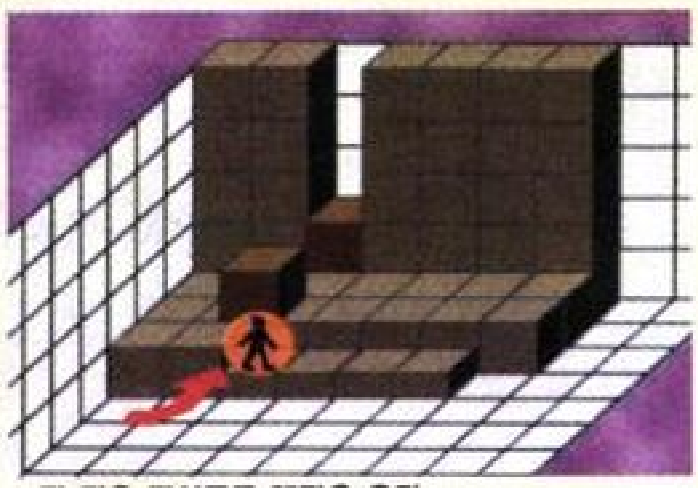
▲같은 색의 큐브를

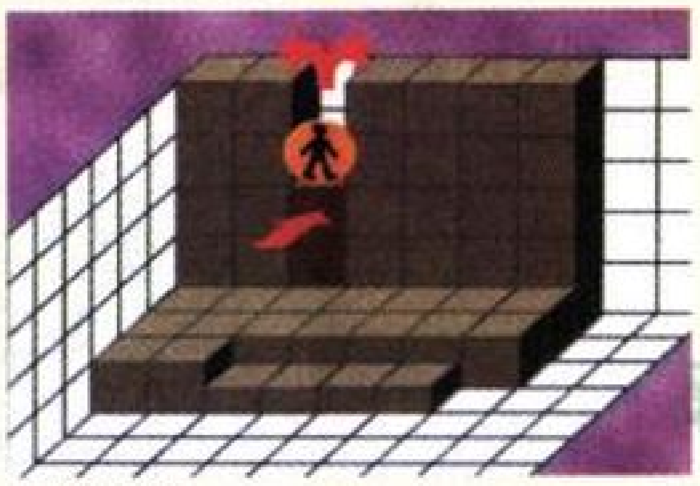
테크닉 1 큐브를 들고 올라가라


▲문제는 이것


▲우선 가까운 것부터

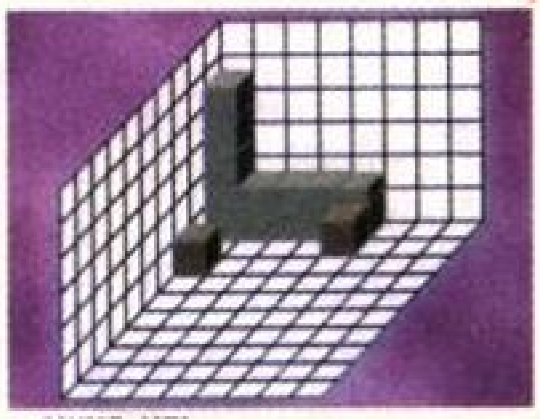

▲집어넣고

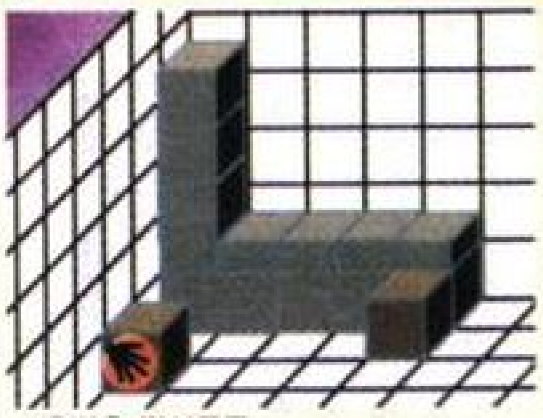

▲먼 것을 집어들고 계단을 올라

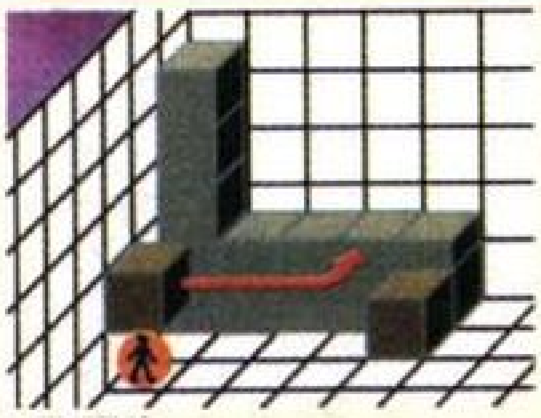

▲탈출 성공!



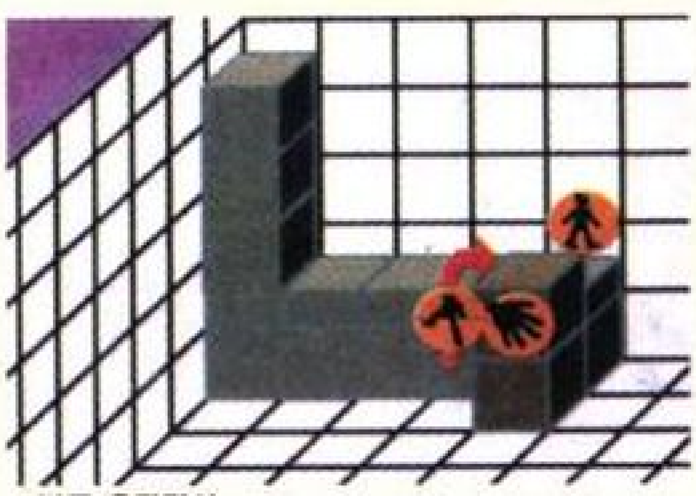
테크닉 2 반블럭의 높이를 이용

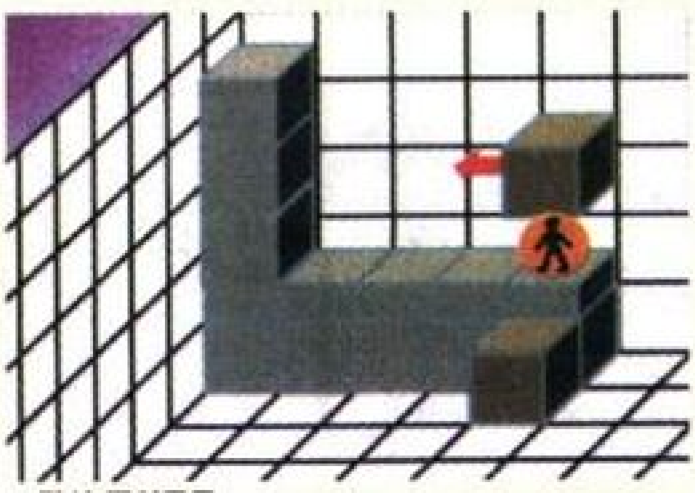

▲이번엔 여기

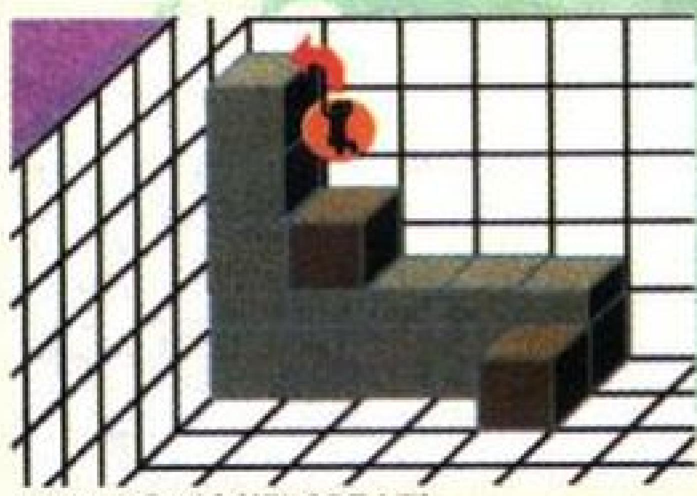

▲우선은 집어들고


▲걸어가서

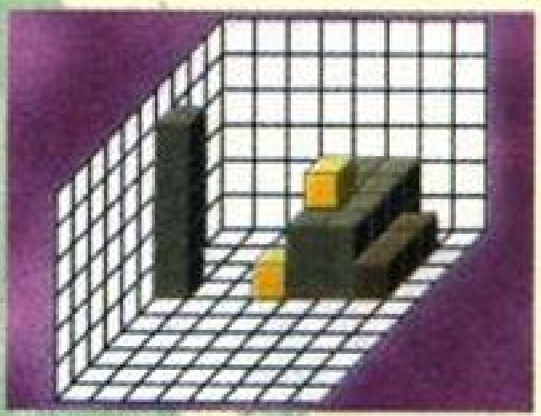

▲올려둔 다음

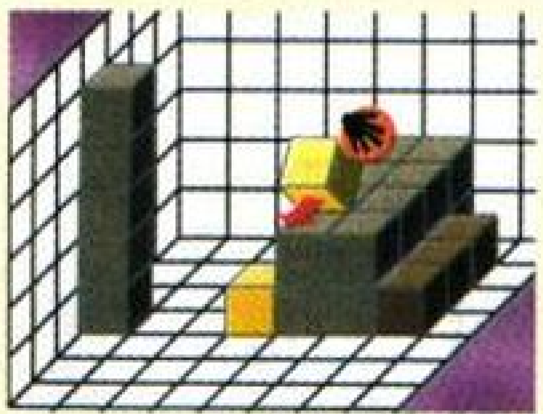

▲나도 올라가서


▲다시 집어들고

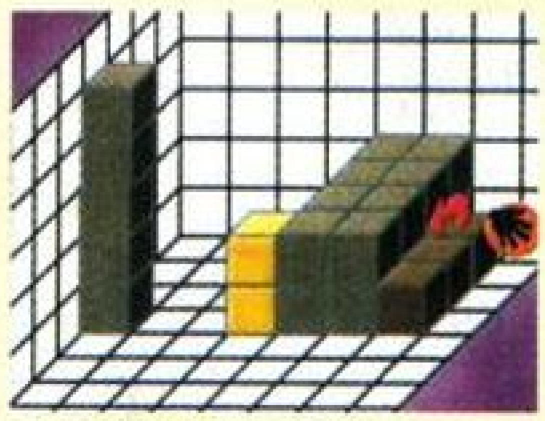

▲내린 다음 탈출하면 GREAT!

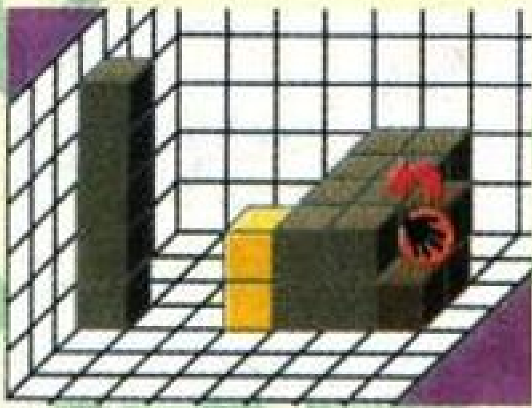
테크닉 3 세블럭 높이 쌓기

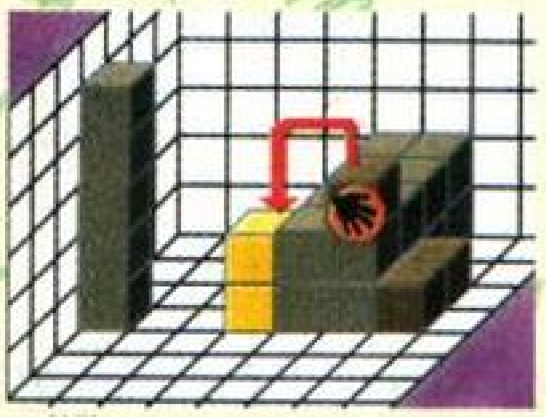

▲이런 것도 해내야 한다

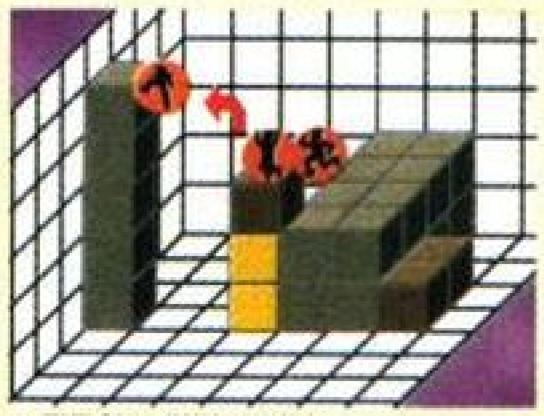

▲우선 굴리는 큐브를 잘 굴려


▲떨어뜨리면 두 블럭

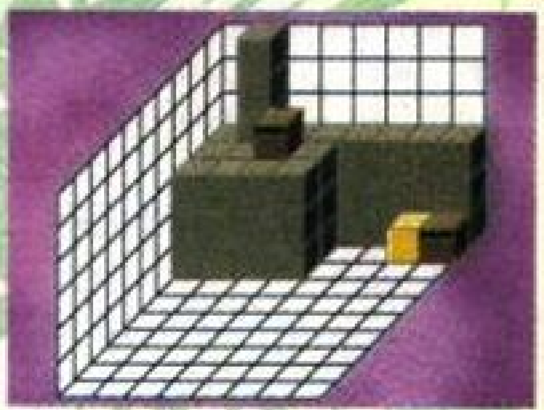

▲다음엔 들 수 있는 녀석

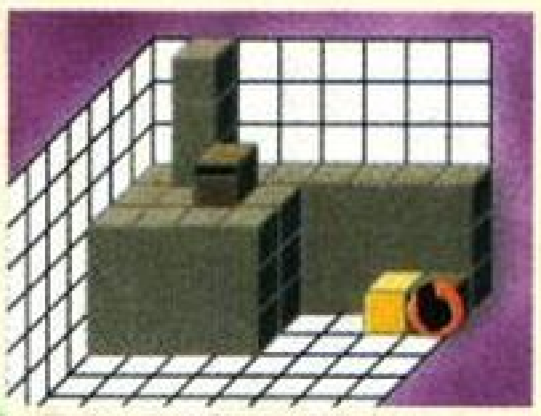

▲이렇게

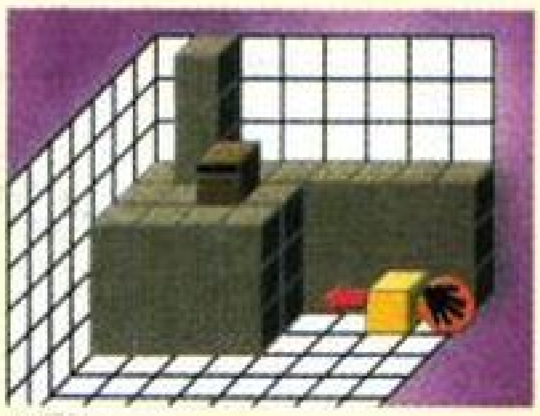

▲하면

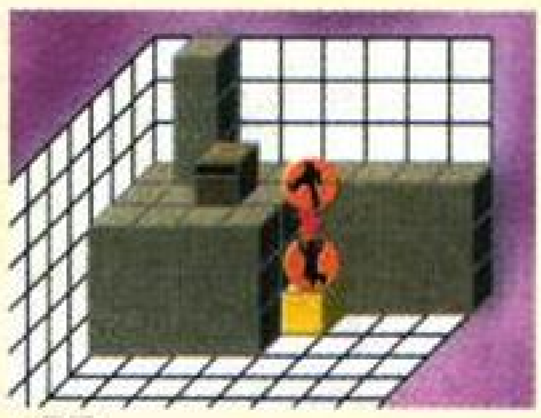

▲점프하는 것만 남았다

테크닉 4 방해되는 큐브는 과감히 부수자

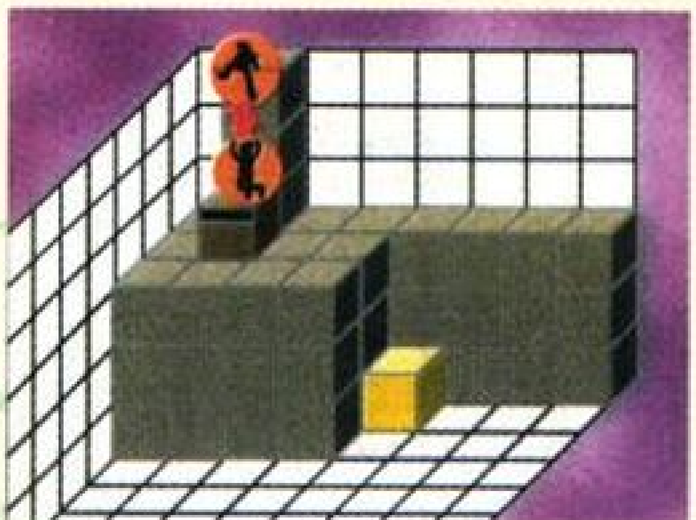

▲할 수 있겠나?

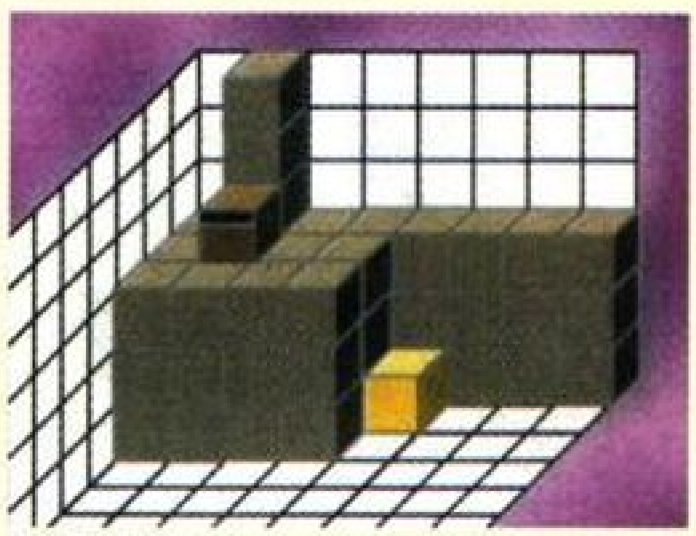

▲굴리는 데 방해되는 것은 부수자


▲데굴

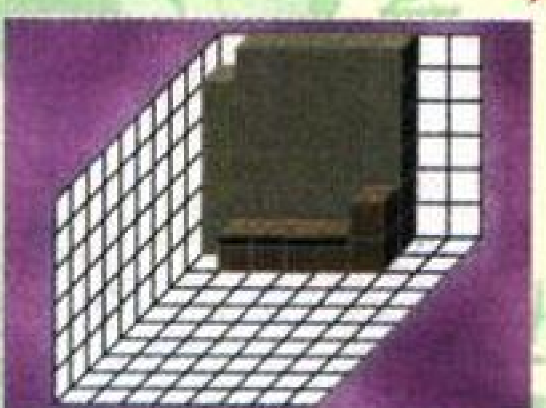

▲폴짝

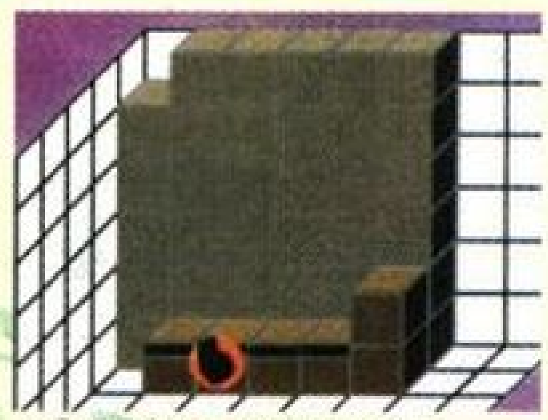

▲위의 것도 밀어


▲발판을 만든 다음

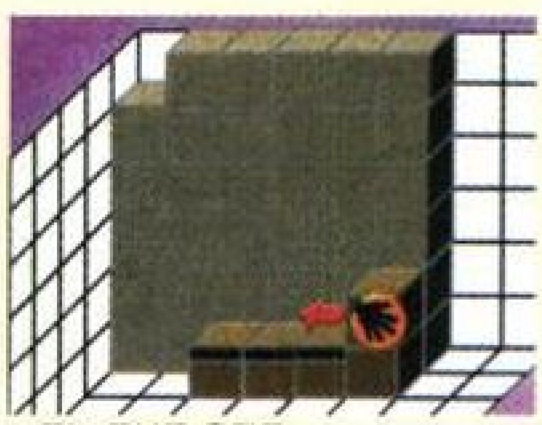

▲나가자

테크닉 5 공중 방향전환도 익히지 않으면


▲높기도 하거니와 큐브도 잔뜩


▲우선 방해되는 것 하나 없애고


▲붙이기

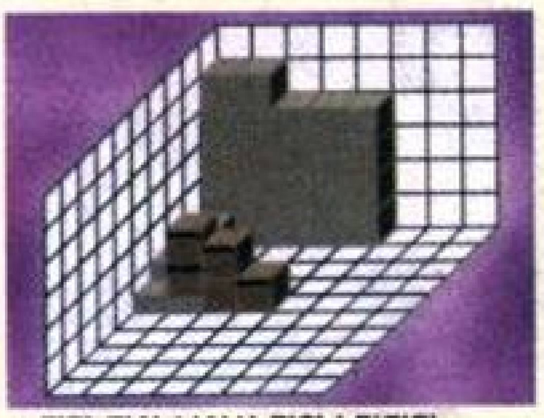

▲드는 큐브를 올리고

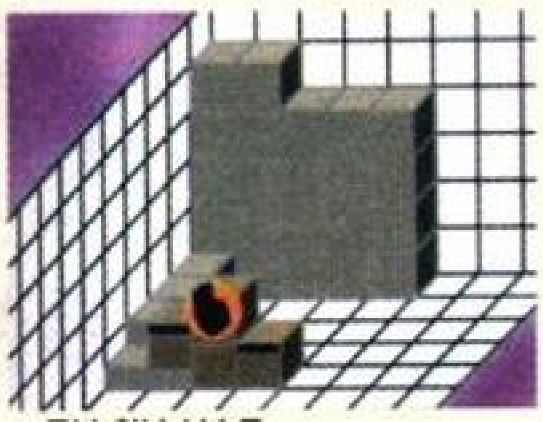

▲또 올리자

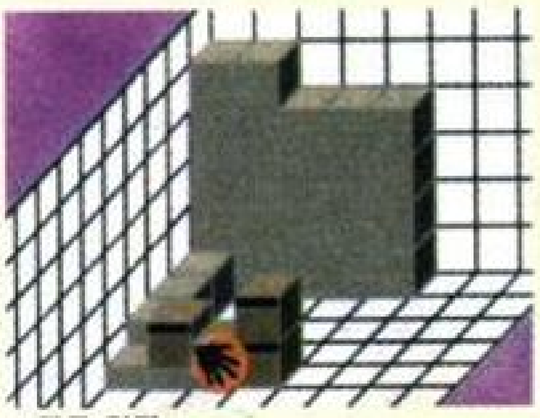

▲이렇게 쌓으면

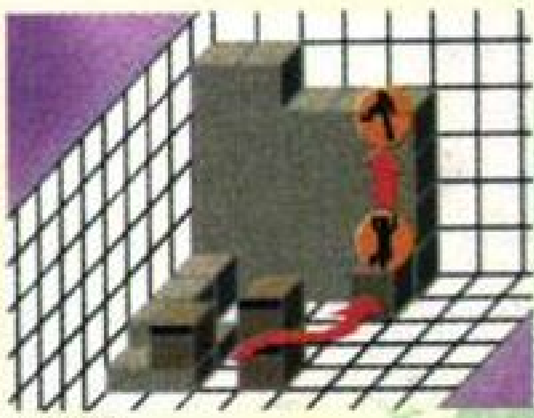

▲예술이다

테크닉 6 많다고 당황하지 말자

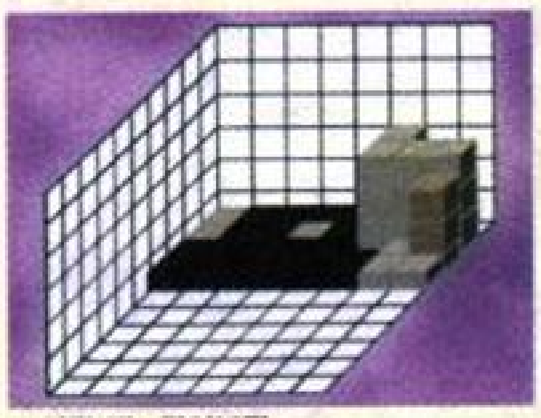

▲뭔가 많아 보여서 당황스럽지만

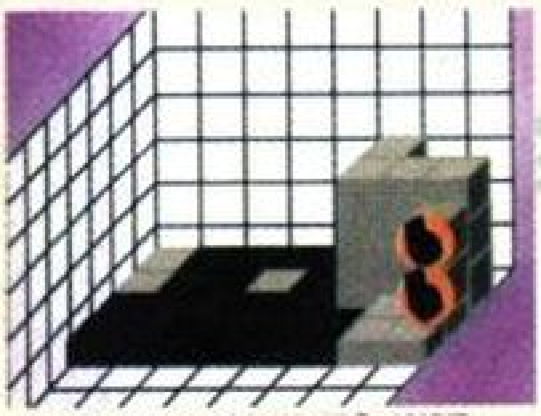

▲그냥 하나 부수고


▲들고 가면


▲OK다

테크닉 7 큐브와 점프


▲이런 것, 뛰어보자


▲도움닫기에 방해되는 것은 없애고


▲나이스 점프


▲이렇게 쌓고 뛰는 것이 더 편하긴 하다

스타트 버튼을 누르는 이 순간만을 기다렸다!

패드를 잡기도 전에 움직이는 사람들

무역도시 그레이랜드 발돌바 공작저택, 2:32 AM. 시드니가 이끄는 컬트 교단 메렌캄프의 발돌바 공작저(邸) 점거 이후, 성인기사단은 공작저 탈환 및 메렌캄프 소탕의 임무를 맡고 공작저로 들어갔다.

공작 저택

길덴스턴: *시드니는 찾았나?*

기사: *아직입니다.*

길덴스턴: *불을 꺼라. 이러다가 영주관 전체가 타버리겠어. 그래서는 의미가 없지. 기사단을 두 조로 나누어, 한 조는 반역자들을 처치하고 다른 한 조는 소화에 투입하라.*


▲ 이놈의 시드니!

기사: *예, 즉시.*

길덴스턴: *…시드니놈, 어디에 있는 거냐?*

시간 공작 저택의 다른 장소

하딩: *그렇다, 방에 불을 질러! 인질을 보는 대로 죽여라, 알겠나!*

신자 일동: *옛!*


▲ 홀로 잠입하는 주인공

메렌캄프 신자들의 동태를 지켜보던 아슈레이는, 실수로 옆의 상자를 떨어뜨리고 만다. 조용히 잠입하려던 것은 실패로 돌아가고, 그만 들켜버리고 만 것. 어쩔 수 없다고 판단한 아슈레이는 신속히 그들을 처리하기 위해 숨긴 몸을 일으킨다. 여기서 첫 전투. 단순한 이벤트성 전투로, 두 사람을 상대하지만 각각 크리티컬 없이도 2대씩만 쳐주면 쓰러지므로 매우 간단히 끝낼 수 있다. 기본적인 조작감과 전투의 연습이라고 생각하자.


▲ 간단히 제압해 주자


▲ 보무도 당당하다

두 사람을 쓰러뜨리고 영주관 내로 잠입에 들어가는 데 성공하는 아슈레이. 넓은 복도를 지나 문 뒤에서 시드니의 목소리가 들려온다.



시드니: 어때? 찾았나?
신도즈: 안돼. 모르겠어. 그런 것은 아무 데도 없어.
시드니: 알았으니까 찾기나 해!
신도즈: 무리야, 시드니! 기사단 무리가 거기까지 오고 있다고!
시드니: 여기까지 와서 약한소리 할 건가? 그것이 없으면 아무 의미도 없다고! 그러니까 찾아와!
(밖으로 나오는 발소리가 들리자 기둥 뒤로 숨는 아슈레이)
시드니: 제길, 공작녀석! 대체 어디에 숨겨둔 거지?
하딩: 정말 공작은 갖고있는 거야? 대체, 정말 있긴 한 거야, 그런 게?
시드니: 나를 못 믿는 거냐, 하딩? 내 힘을 못 믿는 건가?



▲ 나를 못 믿나?

하딩: 미, 미안. 그런 생각은… 하, 하지만 시드니, 이대로라면 우리들까지 도망칠 수 없어.
시드니: 쳇, 알았다. 인질 꼬마를 데리고 와!
(하딩도 밖으로 나간다)


▲ 첫 대면

아슈레이: 꼼짝마, 시드니! 보우건이 네 심장을 겨누고 있다. 그대로 천천히 이쪽으로 돌아.

시드니: 기사단이 아닌 건가, 네놈?
아슈레이: 그 밧줄로 네 발을 묶어.
시드니: 리스크 브레이커… 왕가의 충견인가.
아슈레이: 안 들리나? 자, 빨리 묶어!
시드니: 이걸로 공작도 끝인가…!
아슈레이: 멈춰!
(시드니는 칼을 들고 덤비려 하지만 순간 아슈레이의 보우건이 시드니의 심장을 꿰뚫는다)
하딩: 시드니!
(달려드는 하딩에게 대적하려 하지만 뒤에서 시드니에게 일격을 당한다)
시드니: 네… 상대는 나다.


▲ 이런 상태라면 일반인은 사망이다

하딩… 너는… 먼저… 레아몬데로… 가라….
(인질을 데리고 나가는 하딩)
아슈레이: 기다려!
(하딩을 쫓으려 하지만 시드니에게 공격당한다)
아슈레이: 어떻게 된 거냐? 너는 확실히 죽었었는데. 죽은 사람이 부활했다는 얘기는 들은 적 없다.
(가슴에 꽂힌 화살을 뽑고는 주문을 외우는 시드니)
시드니: 디트!
(와이번을 소환해 내는 시드니)
시드니: …미안하지만… 네 상대를… 하고있을 시간은… 없… 다.

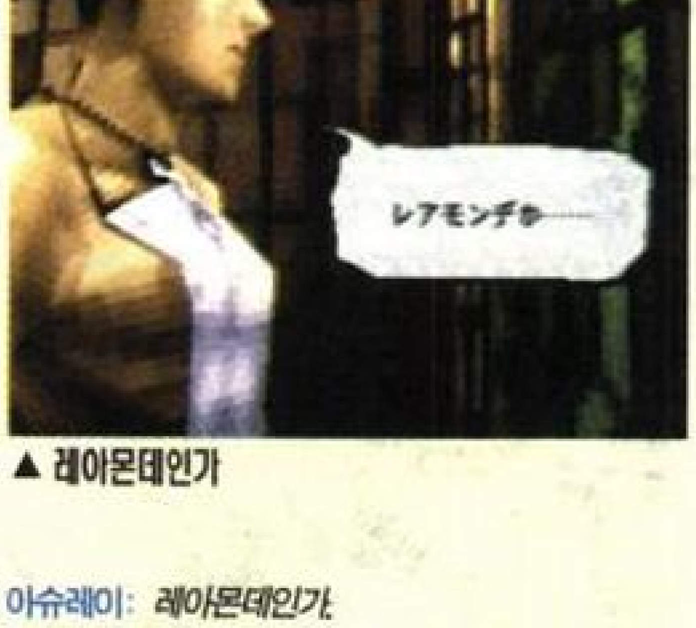
시드니는 그대로 창을 깨고 나가 버린다. 하지만 앞을 막고 있는 것은 와이번 디트. 시드니를 잡으려면 이 녀석부터 쓰러뜨려야 하는 것인가. 결국, 그대로 전투로 돌입하게 된다. 역시 보스전을 가장한 이벤트 전투. 이후의 보스전에 비하면 턱없이 쉽다. 그저 드래곤 족에 대한 막연한 공포감을 없앨 수 있는 전투라고 생각하자. 간단히 눕혀놓고 '나는 와이번 슬레이어다!' 라고 주장하자. 그리고 석양을 바라보자, 아슈레이와 함께.


▲ 와이번 디트. 많이 상했군


▲ 주인공은 쫄지 않는다



▲ 목이 가장 약하다



▲ 레아몬데인가

아슈레이: 레아몬데인가.

말돌바 공작의 저택 별관

공작: 그럼, 응원한 것은 왕국기사단이 아니라 법왕청의 사람들이었다는 건가.



▲ 수상한 자들의 회의

로젠크란츠: 길덴스턴이 이끄는 성인기사단입니다.

부관: 크림존 블레이드라 불리는 법왕 직속부대입니다.

로젠크란츠: 길덴스턴의 부대는 시드니를 추격해 레아몬데를 향했다는 보고입니다.

공작: 음…. 성인기사단이 지나가면 영주관에 불을 지르도록 하라.

부관: 불… 말씀이십니까?

공작: 시드니는 와이번을 이용했다. 그것을 본 사람을 없애야 해.

부관: 하지만, 인질로 잡혀간 사람들은…

공작: 상관없어, 불을 놓아! 모두 태워버리는 거다!

(나가는 부관)

공작: 의회의 움직임은?

로젠크란츠: VKP는 중범죄자 처리반을 투입했습니다.

공작: 리스크 브레이커인가… 위험한 녀석들이 끼어들었군.

로젠크란츠: 신경쓰이십니까?

공작: 레아몬데는 네게 맡기겠다. 놈들을 레아몬데에서 끌어내도록. 시드니도 크림존 블레이드도 말이다.

로젠크란츠: 의회는?

공작: 놈들은 내가 어떻게 해볼 테니까… 더 이상 방해하지는 않을 거다.

로젠크란츠: 죠슈아님은 어떻게 하죠?

공작: …그 애는 내 혼이다. 죽지 않게 해 주게.

로젠크란츠: 분부하신 대로.



▲ 저 사진은…죠슈아?

레아몬데



▲ 와인저장고의 입구



▲ 아아, 아름다우신 캐로님

아슈레이: 어떻게 된 거지?

캐로: 감시반의 두 사람은 살해당했어.

아슈레이: …그런가. 여기뿐인가?

캐로: 어쨌든 지상으로는 무리야. 거대한 크레바스(crevasse)때문에 접근할 수 없어.

아슈레이: 해상으로는?

캐로: 지진으로 생겨난 거대한 암벽이 해류를 변화시켜서 거대한 소용돌이가 곳곳에 있으니, 역시 침입은 안돼. 사실, 우리는 저 마을이야말로 메렌캄프의 아지트라고 판단하고 에이전트들을 투입했어. 하지만, 아무도 돌아오지 않았지….

아슈레이: 돌아오지 못한 것은 소용돌이 때문이 아냐.

캐로: 그래. 확실하지는 않아도, 그들은 살해당한 것일 테지.

인간이야. 안은 어땠어?

아슈레이: 가보면 알아….

(계단을 내려가는 두 사람)

캐로: 어떻게 된 거지?

아슈레이: 그걸 조사하는 것이 내 임무다. 그래서 와인저장고 따위에 들어가는 거야.

캐로: 어라, 레아몬데의 와인은 바렌디아에서도 1, 2위를 다툴 정도의 명물이었어. 지금은 생산되지 않으니까, 프리미엄도 붙어 고가에 취급된다구.

아슈레이: 알았어. 네게 토산품이라도 선물하지.

캐로: 혼자서 갈 거야?



아슈레이: 실전 경험이 없는 에이전트는 방해될 뿐이야.

캐로: ….

아슈레이: 메렌캄프와 시드니에 관해 알고 있는 것을 가르쳐 줘.

캐로: …시드니 · 로스타로트. 종교집단 메렌캄프의 창시자. 본명, 연령은 불명이고 종말론을 주장하는 자칭 예언가야.

아슈레이: 컬트교단의 수장이 어째서 이런 범죄를?

캐로: 법왕청은 어떻게 생각하고 있는지 모르겠지만, 적어도 VKP는 그를 예언가라고 생각하지 않아. 의회를 암암리에 조종하는 발둘바 공작의 물밑 지원을 받는 존재… 컬트는 그의 가면인 셈이지. 이번 사건만 해도 동료들을 버렸잖아?

아슈레이: 법왕청이 내세운 것은 마녀사냥이겠지?

캐로: 이 시대에 자칭 예언가는 수도 없지만, 시드니는 특별해. 예언과 신의 계시를 담은 복음을 전하는 묵시록을 유행가처럼 부르는 그 남자의 신도들은 하나같이 이렇게 말하더군. "시드니야말로 기적이다."라고.

아슈레이: ….

캐로: 뭐랄까, 그는 불가사의한 힘을 갖고 있는 것 같아. 처음만난 사람의 과거를 말하고, 마음을 읽기도 하고… 게다가, 그 강렬한 카리스마를 접한 사람은 몸도 마음도 그에게 바쳐버리는 것 같아.

아슈레이: 마치 애인의 얘기를 하는 것 같네.

캐로: 에이전트 · 라이오트!

아슈레이: 24시간 기다려서 돌아오지 않으면 본부에 연락해 줘.

캐로: 조심해.

(계단을 오르는 캐로. 그러나, 그 앞에 나타난 것은 다름 아닌 시드니다)

아슈레이: 빈테지 와인인가…. 살아남으려면 힘내야겠군. …"불가사의한 힘"인가….



▲ 지금부터다!

드디어, 본격적인 게임의 시작이다. 슬슬 움직여도 보고, 시점도 돌려보고, 점프도 해보고, 상자 위에 올라가도 보고, 줌아웃도 해보고, 아슈레이의 눈으로 보기도 하다가, 질리면 다음 방으로 넘어가자. 바로 펜타그램이 나오기 때문에 게임오버 당했을 때 스탭롤부터 다시 봐야하는 일은 없다(라지만, 어차피 스타트버튼 누르면 이벤트를 스킵할 수 있으니 큰 의미는 없을 듯). 여기서 첫 상자가 나오는데, 상자 안에는 가벼운 회복 아이템이 있다.



▲ 이것이 문제의 펜타그램



▲ 아이템을 얻자

길을 따라 가면, 성인기사단의 기사 둘이 대화하고 있는 것이 보인다. 한 사람이 어떤 문에 손을 대자 강한 거부반응이 일어나는데, 그들은 "글리모어"의 힘이라고 한다. 대체 글리모어란 것은? 잠시 후, 한 기사가 재미있는 것이 있다며 동료를 데리고 간다. 그들이 지나간 후 문제의 문으로 다가가 열어보려 하면, '문은 하마시온의 각인으로 잠겨있다' 라는 메시지가 나온다. 하마시온의 각인이라, 일종의 열쇠 같은 것일까? 달리 길이 없어 보이니, 일단은 그들의 뒤를 따라가자.


▲빠지직, 옵스!



▲ 하마시온의 각인이라는 걸로 잠겨 있다는데?

옆의 공간에는, 푸른빛을 발하는 마법진이 그려진 발판이 공중에 떠다닌다. …신기하다! 저것도 역시 마법의 힘일까? 순간, 뒤에 죠슈아의 모습이 나타난다. 흠칫하는 아슈레이. 너무 놀란 탓에 그만 성인기사들에게 들켜버리고 만다. 별로 그들에게 잘못한 것은 없지만, 먼저 덤벼오니… 이벤트 전투다! 앞에서 만났던 실버 울프나 박쥐에 비하면 아주 강하지만, 어디까지나 상대적으로 강한 것뿐. 그저 간단히 눌러주자. 이곳에는 펜타그램이 있으니 세이브하는 것 잊지 말고, 컨테이너도 있으니 보관할 아이템들은 넣어두도록 하자. 바이오 해절두가 아니니, 컨테이너 안에 들어있는 물건이 없다고 실망하지 마세요. 잠시간의 휴식을 마쳤으니, 이제 발판에 올라타고 맞은편의 문이 보이는 곳으로 건너가도록 하자. 발판을 타고 가면… 매우 기분이 좋다(직접 타고싶다는 생각만 든다)!



▲ 발판이 떠다닌다 둥실둥실

통로를 따라 계단을 올라가다 보면, 가벼운 지진이 온다. 밖에 있을 때라면 몰라도 지하의 구조물에 있을 때 지진만큼 무서운 것이 없던데… 게다가, 계단을 올라가면 트랩〔가스트〕마저 있다! 마지막 계단을 올라가 한가운데 있으니, 점프로 피하든 우회하든 피하자. 문을 나서면 어디선가 기사들에게 아슈레이를 막으라고 명령하는 길덴스턴의 모습이 보인다. 어쩐지인지, 명령하는 말투가 마치 최면을 거는 듯하다. "너희들의 적은 VKP다. 알겠나?" 라는 식으로. 뭔가 어색하다고 생각하고 있는데, 기사들이 아슈레이가 있는 쪽으로 뛰어갈 때 뒤돌아 가는 그는, 다름 아닌 시드니가 아닌가! 시드니의 환각에 속은 기사들은 바로 아슈레이에게 달려드니, 도리 없이 쓰러뜨려야 한다.

둘을 쓰러뜨리고 나면 다시 거대한 지진이 덮쳐오고, 아예 바닥이 솟아버린다. 이 정도의 지진인데 무너지지 않는 것이 신기하군. 다행히 앞으로 갈 길은 있으니, 진행을 계속하자. 우선 왼쪽의 문으로 들어갈 길이 솟아오른 지반에 의해 막혀 버렸는데, 오른쪽을 타고 다시 반대편으로 점프하면 넘어갈 수 있다. 방안에는 아이템 상자가 있다(약간의 무기와 회복 아이템).

다시 앞으로 돌아와, 서쪽의 통로로 계속 진행하자. 이번엔 통로가 높이 있어서 그냥 점프로는 닿지 않는다. 왼쪽에 있는 큐브를 들어다 놓고 그 위에서 점프하면 간단. 다음 방에는 진행방향의 문이 잠겨있는데, 오른쪽 위의 단상에 레버가 있다(큐브를 쌓고 올라가야 한다). 레버를 당기면 문이 열리는데, 지속시간이 매우 짧으니 문이 있는 방향을 잘 기억해 두었다가 재빨리 빠져나가자(시간 내에 빠져나가지 못하면 다시 닫혀버린다). 다음 방도 간단한 큐브 쌓기의 퍼즐. 여기까지 진행하면 펜타그램과 컨테이너가 있는 방이 나온다. 다음 방에서 바로 보스전이므로 뒤탈이 없도록 세이브하자.



▲ 레버를 내리고


▲ 재빨리 탈출하자



▲ 생명보험 펜타그램

이제 가슴을 펴고 앞에 있는 문을 열자. 덩치 크고 못생긴 녀석이 큰 머리에 뿔을 달

고 덤벼 와도 절대로 위축되지 말자.


▲ 육중한 발걸음

BOSS 미노타우르스

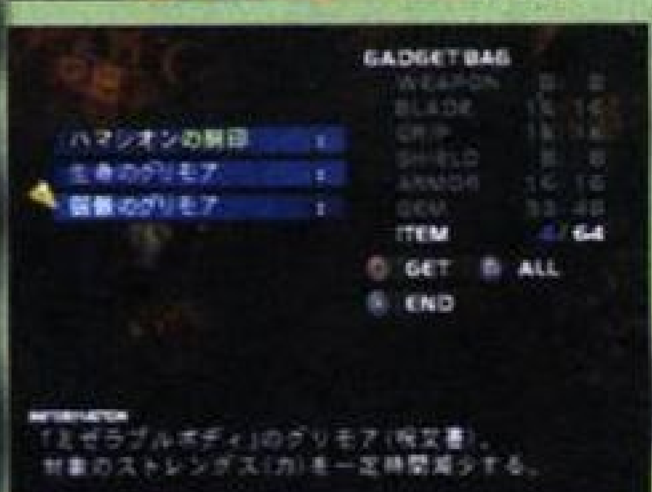


▲ 머리를 노려라 머리를

종족은 비스트. 화염 속성에 약하며, 베기 계열의 공격이 주효하다. 머리가 가장 단단해 보이지만, 의외로 가장 약하다. 자고로 소를 잡을 때는 머리를 치는 것. 판당고로 머리를 사정없이 계주자! 거대한 볼로 공격해 오는 '기가 러시'는 강력하므로 주의. 아직 마법을 쓸 수 없으니, 회복 아이템을 적절히 사용해야 한다.

■전리품: 하마시온의 각인, [힘]의 주문서(生命のグリモア), [미저러블 바디]의 주문서(髑髏のグリモア)


◀ 소멸



▲ 승리의 쾌거

하마시온의 각인을 얻었으니, 이제 처음에 잠겨 있던 문을 열 수 있다(지도를 펴 보면, 처음에 Locked라고 표시된 문이 Unlockable로 바뀌었다). 그렇다면 당연히 돌아가야지. 헌데, 문을 나서려 하니, 시드니가 등장해 버린다!


▲ 어느 샌가 나타난 시드니

아슈레이: *시드니!*

시드니: *역시 위험청부인. 대개의 인간은 진실을 무시하고 상식만을 추구하지. 그러니까 공포에 지배당하는 거야. 헌데, 자네는 다르다. 항상 냉정하게 행동하고, 어떤 상황에서도 동요하지 않지. 그건… 마치… 마치 마음이 없는 것 같아. 어째서지? 어째서 자네는 육체를 지배할 수 있지? 마치 그림책을 읽는 아이와 그림책 속의 용자처럼, 마음과 몸이 분리되어 있어. 자네의 마음은 어디에 있나? VKP의 훈련의 성과인가? 아니면 마음을 닫을 수밖에 없는 무언가를 본 건가? 자네의 마음을 보여 주게.*

아내와 아들을 잃었던 날의 기억


▲ 다시금 그 날로…


▲ 또다시 살해당하는 아내와


▲ 아들

시드니: *자네가 사랑하는 처자를 죽인 건가?*

아슈레이: *살해한 것은 기사의 탈을 쓴 도적들이었다.*

시드니: *아니야. 기사로서 유능한 자네가 사랑하는 아내와 아들을 죽인 거야. 기사로서, 남편으로서, 아버지로서의 책임을 저야지. 자네가 죽인 거다!*

아슈레이: *시드니!*

(아슈레이는 저돌적으로 덤벼들지만 가뿐히 피한다)

시드니: *나를 따라오게, 아슈레이 · 라이오트! 자네의 진실은 자네자신의 안에는 없네.*

아슈레이: *개같이 짖는구나!*

시드니: *하딩!*

(뒤에서 등장하는 하딩. 캐로를 인질로 잡고 있다)

캐로: *라이오트!*

아슈레이: *멜로즈!*

캐로: *나는 신경쓰지 마! 어서 그를 잡아!*

시드니: *마도(魔道)는 자네의 과거를 불러, 잠자는 힘을 깨워줄 것이다! 그래도, 그 힘은 마도로 인한 것이 아니라 자신이 봉인한 힘! 이것은 게임이다. 내가 도망치고, 자네가 따라온다. 내가 토끼고, 자네는 사냥꾼인 거다. 헌데, 토끼는 목을 길게 빼고 사냥꾼을 기다린다. 기다리고 있겠다!*

아슈레이: *기다렷, 시드니!*

(시드니도 도망가고 하딩도 이미 없다)

아슈레이: *제길!*

(그 순간, 강한 힘이 몸 속에서 꿈틀거린다)

아슈레이: *이건… 대체….*



▲ 뭔가…

녀석을 보내고 나면, 속에서 알 수 없는 힘이 끓어오른다. 드디어 배틀 어빌리티를 사용할 수 있게 된 것이다. 배틀 어빌리티는



▲ 잊지 말자



세팅하지 않으면 사용할 수 없으니, 반드시 세 개의 버튼에 사용하기 편한 대로 세트하자. 게다가, 두 가지의 주문서를 얻었으니 이제는 마법도 사용 가능. 우선 〔힐〕의 주문서를 사용해서 떨어진 HP를 회복함과 동시에 마법 〔힐〕을 익히자. 게임 전반에서 가장 많이 쓰게 되는 마법이다. 이제, 전후 처리를 마쳤으니 반대편에 보이는 아이템 상자도 잊지 말길.

문을 나서면, 들어갈 때는 없던 기사상이 서 있는 것이 보인다. 공격대상이긴 한데, 또 공격하면 데미지도 입는데, 아무런 반응은 없다. 그렇다, 이 녀석은 바로 연습용 인형! 체인 콤보를 연습할 수 있으며, 없애면 큐어 노스트럼과 마나 노스트럼을 얻을 수 있다(각각 HP와 MP 전회복). 문제는 HP가 1000이나 된다는 것. 이곳의 기사상 뿐 아니라, 게임을 진행하다 보면 곳곳에 이런 연습용 인형이 놓여 있다. 모두 마찬가지로 높은 HP이며, 없애면 위의 두 아이템이 나온다. 여기서 기억할 만한 것은, 모든 종족마다 연습용 인형이 있는데, 이 인형을 없애도 해당 종족의 격퇴 수가 증가한다는 것. 이 것은 나중에 칭호 획득을 노릴 때 매우 중요한데(자세한 것은 맨 뒤의 '이번엔 명예다!'를 참조), 팬텀같은 종족은 타 종족에 비해 만나기 매우 어려우므로, 이렇게 인형을 이용해 격퇴 수를 올리는 것도 좋은 방법이다. 체인 수에 도전할 때도, 웬만한 적은(보스도 마찬가지) 체인이 한참 신나게 올라가고 있을 때 죽어버리기 때문에, HP가 높은 이 녀석에 대고 치는 것이 가장 좋다.

인형도 지겹도록 갖고 놀았으면, 하마시온의 각인이 있던 문으로 돌아가자. 중간에 트랩 〔가스트〕가 있던 곳은 잊지 말자! 같은 실수를 두 번 하는 사람을 세상에서는 환영하지 않는다. 하마시온의 각인으로 문의 봉인을 풀고 안으로 들어가면, 죽어가는 기사가 벽에 기대어 누워있다. 아슈레이는 다가서 보지만, 회생불능. 뭐라고 중얼거리다가 이내 손을 떨어뜨리고 만다. 순간, 뭔가 빠져나간 듯이 보이는데? 완전히 숨이 끊어진 것을 보고 포기한 아슈레이도 그만 등을 돌리고 마는데… 순간 '흠칫' 하는 느낌? 방금 시체가 된 기사가 "구에에~"하는 표정으로 휘적휘적 걸어오는 것이 아닌가. 소위 '좀비'라는 것인가? 어차피 죽어버린 친구, 편하게 성불시켜 주자. 물론 속성은 '죽지않은', …언데드라는 얘기다.

다음 방으로 이동하면, 이번엔 시체가 득실득실하다. 아니나 다를까, 모두 스물스물 일어나고 있다. …화난다. 그냥 무시하자. 라고 건방진 척하지만, 사실 지금 덤비면 허무하게 깨질 수도 있다. 강하다. 도망치자. 길을 따라 도망치다 보면, 이번엔 갑옷이 설컹설컹 움직이기 시작한다. 보아하니, 보스로군.

BOSS 듀라한



▲ 듀라한 등장

이블 종족으로, 신성 속성에 약하다. 신성계의 무기가 있다면 좋지만, 없다면 관통계의 무기(크로스 보우 계열이나 레이피어)를 장비하자. 다른 곳에 비해 복부가 약하니, 이곳을 집중 공격하면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 재미있게도, 기둥의 그림자에 숨으면 듀라한은 아슈레이를 보지 못한다. 가끔 약도 올려주자. 물론 HP가 위태위태할 때 숨는 것이 가장 현명. HP를 흡수하는 〔드레인 하트〕를 써 오는데, 그다지 위협적이진 않다.



◀ 그리고 소멸

■전리품: 성모의 영약, 마도사의 영약, 〔스피릿 서지〕의 주문서(閃光のグリモア)

상자에는 창 메리위도우와 비석 브레이브 하트, 큐어 밸브가 있다. 그럼 이젠, 이 와인저장고도 안녕이다.

문을 나서면 지하묘지로 들어가게 된다. 첫 번째의 방에는 펜타그램과 컨테이너가 있고, 좌측의 벽 근처에 조사하면 트랩 〔힐 패널〕과 〔큐어 패널〕이 있으므로 예의상 이용해 주자. 다음으로 넘어가면 두 방에 걸친 타임어택이 시작된다. 물론 중간의 몬스터를 모두 잡을 필요는 없다. 단지 탈출이 목적일 뿐. 단, 두 번째 방의 출구 바로 앞에 〔프리즈〕의 트랩이 있으니 주의.



▲ 이런 곳에 힐 패널이



▲ 이곳의 프리즈는 밟지 않게 주의

다음 방에서는 슬라임이 첫 선을 보인다. 썩 곤란한 포이즌 스니즈를 써 오는데, 아직 해독 마법이 없어 아주 골치 아프다. 체인으로 단번에 보내버리자(무기는 관통계가 잘 통한다). 그리고 아래의 미니 맵을 봐도 알겠지만, 이 방에는 입구와 출구 이외에 통로가 하나 더 있다. 왼쪽 벽 위의 통로가 그것. 오른쪽 벽에 있는 큐브를 가져다 쌓아놓고 올라가자. 이 곳을 통해 들어가면 스켈톤 한 마리가 지키는 작은 방이 나오는데, 높은 곳에 있는 상자(물론 큐브를 쌓고 올라가야 한다)에는 몇 가지 장비와 함께 비석 성해석과 회복 아이템이 있다(언데드 몬스터가 많이 등장



▲ 이렇게 큐브를 놓고 올라가자



▲ 이런 곳에 아이템

하는 맵인 만큼 성해석은 냉큼 세트하자).

다시 나와 진행방향으로 나가면, 정면의 문이 잠겨 열리지 않는다. 뭔가 강한 충격이 필요하다고 하는데… 우선은 우측의 통로로 이동하자. 문을 열고 들어가면, 뭔가 후세에 하고 나타나는 것이 있다. 분위기상… 뽀오쑤?



▲ 강한 충격이 필요하다는 것은, 부숴달라는 것?

BOSS 고스트



▲ 언데드가 아니라 팬텀이다, 팬텀

척 보기에도 그렇지만 팬텀 족. 뜻밖에도 신성 속성으로, 암흑 계열의 공격에 약하다. 정신체인 만큼 강력한 마법공격을 구사하는데, 마인드 블래스트의 위력이 강력하니 사일런트의 효과가 있는 체인 어빌리티로 마법을 봉쇄하는 것이 좋다. 전투에는 60초의 제한시간이 있지만, 체인 어빌리티를 넣는 동안은 시간이 지나지 않으니 결코 짧은 시간은 아니다.

■전리품: 신디가프, 큐 어 밸브, 패왕의 영약

방구석에 있는 상자에는 약간의 장비와 성모의 영약이 있다. 성모의 영야악~ 신난다! 헌데, 바로 앞에 있는 문이 열리지 않는다. 아까의 문과 마찬가지로 뭔가 강한 충격이 필요할 것 같다고 하는데, 칼로 쳐보고



▲땅이 꺼진다

싶지만 공격대상이 아니다. 할 수 없으니, 일단 물러나자.

방문을 나서면, 제법 격렬한 진동이 온다. 이곳, 지진대에 속한 것일까. 깜짝 놀라 고스트를 만난 방으로 되돌아가면, 쿠궬, 지반이 가라앉았다. 덕분에 맞은편의 문으로는 갈 수 없는 상태. 왠지 모를 한숨이… 대신, 지진의 충격으로 방 앞의 문이 열려 있으니, 위안으로 삼자. 열린 문으로 나가면, 좌우로 갈리는 길이다. 우선은 왼쪽을 바라보자. 큐브를 쌓고 올라가면 문으로 들어갈 수 있다. 방안에도 상자가 있는데, 역시 큐브를 놓고 올라가야 한다. 문제는 상자도 한 단 높이 있다는 것. 상자는 앞에서, 또 정확한 높이에서 열지 않으면 안되기 때문에 그냥은 열 수 없다. 바로 옆에 있는 큐브를 밀어 상자의 앞에 대놓아야 열 수 있다.


▲ 이렇게 대놓자

다시 반대편의 문으로 가면, 또 세 갈래의 길이다. 우선 정면의 문은 리리의 각인으로 잠겨 있으니 제쳐두고, 왼쪽의 문으로 들어가 보자. 이 곳이 바로 처음 등장하는 팩토리 〔파워 암〕. 그동안 상한 무기도 수리하고, 새로운 무기를 창조하는 기쁨을 맛보자. 참고로, 합성할 수 있는 재질은 우든, 브론즈, 그리고 아이언.

갈림길로 나와 남쪽의 길로 가면, 아래로 경사진 길이다. 이 곳에서 오른쪽의 방은 들어가 봐야 몬스터만 등장할 뿐, 득될 것이라곤 맵을 한 장 더 펼 수 있다는 것뿐. 맵 달성도 100%에 도전하는 것이 아니라면 (100%는 한 번 클리어한 이후에만 가능하다), 그냥 무시하고 진행방향으로 가자. 다음의 공간에서 오른쪽 문을 열고 들어가 보면, 아까 고스트를 만났던 방. 문은 아까의 지진으로 열린 듯하지만, 역시 가운데가 푹 꺼져 있으니 반대편으로 건너갈 수는 없다. 계속 남쪽으로 진행하자.

막다른 곳까지 진행하면, 뭔가 아슈레이를 둘러싸고 움직이는 것이 얼핏 보인다. 그리고 아슈레이의 빈틈을 노려 천장에서 시옹시옹 뛰어내리는 두 마리의 리저드맨. 그들은 바로 보옷스!

BOSS 리저드맨 × 2



▲ 비겁하게 2:1로 온다

2 : 1 상황. 지금까지와는 다른 패턴이다. 녀석들은 영악해서, 두 놈이 번갈아가며 공격해 온다. 불리한 상황이니, 얼마나 빨리 한 놈을 잡는가가 승부의 관건이다. 드래곤 종족이며, 바람 속성과 찌르기 계열의 공격에 약하다.

■전리품: 그레이브, 롱 스피어, 쿠이랏사 × 2, [인터도테]의 주문서(解毒のグリモア), 성모의 영약, 리리의 각인(リリーの刻印)



▲ 리리의 각인 사용


▲ 어디선가 아슈레이를 주시하는 하딩


▲ 낙서하는 시드니

이것으로, 이쪽의 길도 끝이다. 다시 리리의 각인으로 잠긴 문이 있던 곳으로 가서 새 길을 만들자. 각인을 풀고 문을 열면, 아슈레이를 주시하고 있는 하딩을 볼 수 있다.

하딩 자신은 시드니 및 캐로와 함께 있지만, 천리안의 능력으로 아슈레이를 지켜보고 있는 것이다. 그리고 순간, 캐로의 시야가 아슈레이의 눈에 들어온다. 무언가를 그리고 있는 시드니에게, 리스크 브레이커란 그렇게까지 강한 것이냐고 묻는 하딩. 아슈레이의 강함에 놀란 모양이다. 시드니의 답은 수수께끼같게도 "리스크 브레이커라서가 아니야. '마'가 얽혀서 힘이 되는 것이다. …여기까지는 예정대로야." 예정대로 라고? 시드니가 의도하고 있는 것은 무엇이지? 대체 무엇을 하고있느냐는 캐로의 물음에, 시드니는 아슈레이를 위한 만찬을 준비중이라고 하며, 무엇인가를 소환하기 시작한다. 바닥에 끄적끄적 그리고 있던 것은 마법진이었군. 순간, 캐로의 눈에 죠슈아의 모습이 비친다. "아버지를 돕고 싶어."라고… 어린 죠슈아, 하딩에게 납치되었을 텐데?

아슈레이: 멜로즈?

느낌만으로는 아무 것도 되지 않으니, 어서 시드니와 캐로를 찾으러 가자. 이제는 지하교회다. 길이 높은 벽으로 막혀 있으므로, 옆에 있는 큐브들을 가져다가 높이 쌓고 올라가자.



▲ 이것을



▲ 이렇게

앞으로 가면 세 갈래의 길이 나오는데… 언제나 세 갈래의 길이란 부담스럽다. 우선은 정면의 문을 열고 들어가자. 방에는 박쥐가 많으니, 사정거리가 긴 무기를 들고 있는 것이 좋다(박쥐는 날아다니는 데다가 동작도 빨라서 사정거리가 짧은 무기로 많은 수의 박쥐를 잡으려면 귀찮다). 그리고 이제 미니맵을 보자. 분명히, 북쪽에도 통로가 있는 것으로 표시된다. …없는데? 이럴 때 필요한 것이 바로 아슈레이 시점으로 바꾸기. 시점을 전환한 후 북쪽의 벽을 보면… 과연, 저 높이에 통로가 숨겨져 있군. 쌓을 큐브는 없지만, 옆에 단상이 있으니 이곳에서 점프하면 올라갈 수 있다. 옆방에 있는 상자에는 무기 약간과 휘용석, [픽세이트]의 주문서(停空のグリモア)가 있다.


▲ 저 곳을



▲ 여기서



▲ 이렇게

방 한쪽의 문은 이쪽에서 잠겨 있기 때문에, 이쪽에서 먼저 열기 전에는 반대편에서 열 수 없다. 밖으로 나가 보면 처음의 갈림길 바로 옆의 통로임을 알 수 있다. 여기서 동쪽의 방은 그저 몬스터만 만날 수 있는 방이니 들어갈 필요는 없다. 쫄래쫄래 북쪽으로 길을 따라 가자.


▲ 돌무지?

계단을 올라가 문을 열고 들어간 방에는, 뭔가 돌무더기가 있다. 아슈레이가 접근하자, 둥실둥실 떠올라 합체하기 시작… 고렘이다.


▲ 사실은 고렘

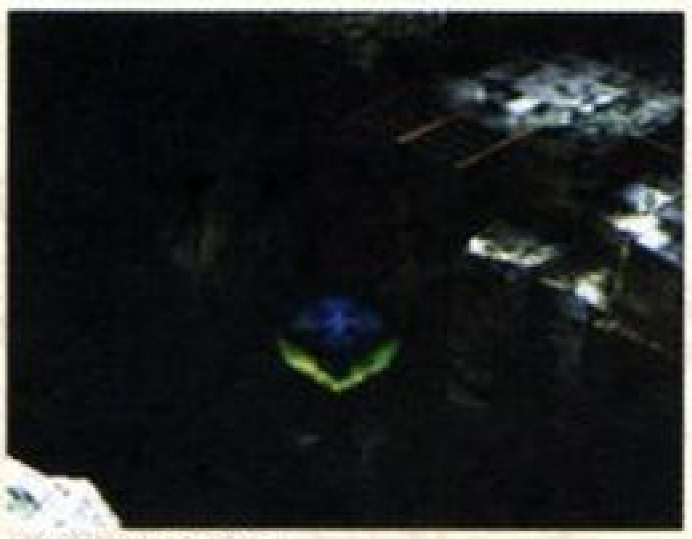
BOSS 고렘


▲ 떡대

종족은 이블. 눈에 보이는 대로 대지의 속성이며, 바람 속성에 약하다. 돌로 만들어진 만큼 베기와 '찌르기'계의 공격은 잘 먹히지 않으니, 타격계의 무기를 장비하자. 타격계의 무기가 없다면, 과감히 무기를 버리고 맨손으로 싸워라. 명중률은 낮지만 큰 데미지를 줄 수 있는 하반신을 노리자. 강력한 그라니이트 펀치를 먹고 싶지 않다면, 절대로 거리를 주지 않아야 한다.


▲ 저 하늘의 별이 되어 반짝반짝

■전리품: 큐어 밸브 × 2, 용기병의 영악, [프로텍트]의 주문서



▲ 어디선가 움직인다

BOSS 드래곤



▲ 두근두근



▲ 강력한 플레임 브레스



▲ 카오

일전에는 와이번이었지만, 이번에는 드래곤이다. 무엇보다 주의해야 할 것은, 약간의 거리만 생겨도 뿜어오는 플레임 브레스. 맞으면 일격이라고 생각하자. 시작하자마자 죽기살기로 턱 밑까지 뛰어가지 않으면 승산은 없다. 턱 아래로 들어가기만 하면 브레스는 뿜지 않으니, 일단 안심. 관통계 무기가 잘 통한다. 머리가 데미지도 명중률도 가장 높으니, 턱 밑에서 머리를 찌르는 것을 기본으로 하자. 꼬리로 가격하는 테일 어택은 상당히 위력적인데, 이를 데미지 리플레크로 돌려주면 제법 큰 데미지를 입힐 수 있다(물론 이쪽도 상당히 아프다).

■전리품: 큐어 벌브, 현자의 영약, [어낼라이시스]의 주문서(解析のグリモア)

고렘을 쓰러뜨리고 나면, 어딘가의 발판이 움직이기 시작하는 것을 볼 수 있다. 이제 저 곳으로 가는 것일 테지. 우선은 첫 갈림길로 돌아가 남쪽으로 진행하자. 콸콸콸 힘차게 흐르는 지하 수로를 볼 수 있다. 이대로 직접 건널 수는 없는 듯하니, 일단은 옆으로 가 보자. 높이 있는 큐브를 부수고 올라가면 발판이 있으니, 이것으로 맞은 편으로 건널 수 있다. 다시 수로가 있는 쪽으로 나오면 펜타그램과 컨테이너가 있으니, 저장을 잊지 말자. 문을 나서면, 무서운 놈이 있다.



▲ 저것을 없애야 올라갈 수 있다



▲ 건너자 룰룰룰

드디어, 진정한 드래곤 슬레이어가 되었다. 자랑스럽지 않은가? 그 자랑스러움을 가슴에 듬뿍 담고(이것도 지금뿐이다) 문을 나서 계단을 오르자. 쏟아져 들어오는 빛… 겨우 지하를 벗어나, 해가 떠 있는 실외로 나온 것이다. 그리고, 어디선가 놀고있는 성인기사단 일당의 모습을 볼 수 있다.



▲ 눈부셔

듀에인: *어떤가?*

기사 1: *그냥 공방(팩토리)입니다. 특별한 것은 없습니다.*

기사 2: *3조와의 연락이 끊겼습니다.*

듀에인: *전멸인가…?*

기사 2: *그, 그게….*

듀에인: *시체라도 확인했나.*

기사 2: *모, 못했습니다.*

(기사펀치 슈팍)

듀에인: *머저리 같은 놈. 성인기사의 이름이 부끄럽지도 않나. 뭐, 됐다. 전멸한 놈들은 운이 그랬던 거니까. 찾아라. 메렌캄프 놈들이 사용하는 비밀통로가 어딘가 있을 거다! 철저히 찾아!*

기사 1: *옛!*

…뭐하고 있는 거지. 저런 녀석들은 신경 쓰지 말고, 우선은 북동쪽으로 가자(남쪽의 문은 성인기사단의 열쇠로 잠겨 있다). 바로 옆의 문으로 들어가면 팩토리 (더 브론즈 해머)가 있다. 또, 천변에는 힐 패널이 있으니 이용해 주자.



▲ 이곳에 힐 패널



▲ 널널한 기사들

맞은편의 통로로 나서면 성인기사단 무리가 모여 있는 것이 보인다. 그들의 대화를 들어보면, 이 도시는 뭔가 위험한 것 같은데… 어쨌든, 이쪽으로 지나가는 것은 무리일 듯. 일단 지하 교회에서 나온 곳으로 돌아가, 반



▲ 신도를 괴롭히는 그릿슴. 나쁜 녀석!

PlayStation POWER 공략왕!

대쪽 통로로 가보자. 개천 건너편에서 기사 한 녀석이 메렌캄프 교도 한 녀석을 괴롭히고 있는 것이 보인다.

그릿솜: *지금은 아직 당신을 도울 수 있습니다. 시드니의 소재를 가르쳐주지 않겠습니까?*
신도: *…누구에게… 얘기하는 건가? 너희들이 마를 지배할 수 있다고?*
그릿솜: *우리는 신을 위해 일하는 승려들입니다. 마를 지배하는 것이 아닙니다. 정화하기 위해 여기 온 거죠.*

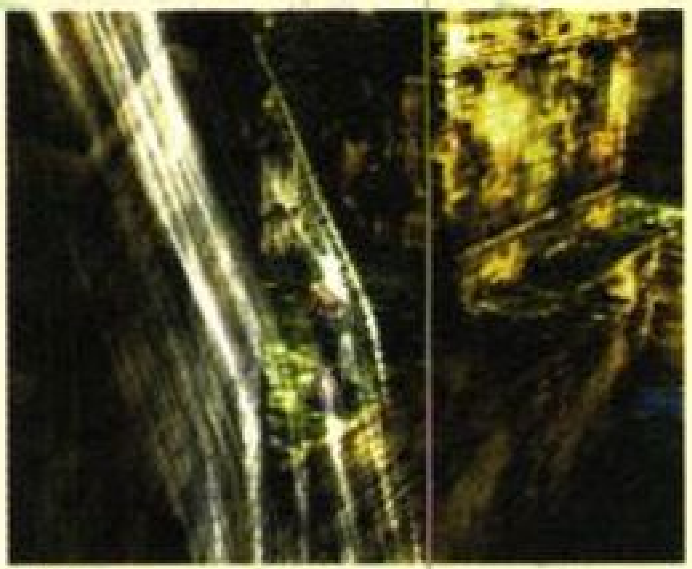
하지만, 무의미하게도 설득에 대한 답은 괴석인 침뿐. 화가 난 그릿솜은 결국 본색을 드러내고, 신도의 숨은 끊어지고 만다. 헌데, 어떻게 된 것인지 육체가 소멸하는 것이 아닌가? "이것이 마에 관계한 자의 말로다." 어디선가 등장한 길덴스턴의 한 마디. 길덴스턴은 그릿솜과 사만사에게 '마'에 관한 설명을 시작한다. 실체없는 힘으로서의 마, 혼에 관계하는 마… 죽음이 무엇이냐고 묻자, 죽음은 육체의 소멸이라고 말하는 사만사에게, 길덴스턴은 그것도 죽음은 한 면이지만, 진정한 죽음은 혼의 소멸이라는 말을 한다. 혼, 마… 계속



되풀이되는 두 단어에, 대체 어떤 의미가 있는 걸까. 그릿솜에게 부대의 재편을 명령한 길덴스턴은 사만사와 함께 완전한 불사를 손에 넣은 자, 시드니를 뒤쫓아간다.



▲ 아아, 귀여운 사만사니임~



▲ 뭐



▲ 뭐하는 짓이냐

아슈레이: *법왕청의 목표는 불완전한 불사인가…*.
목소리: *그렇다. 하지만, 네게는 필요 없는 것이지.*
(어느 사이엔가 듀에인과 두 기사가 아슈레이에게 다가서 있다)
듀에인: *VKP의 살인자에게는 불완전한 죽음으로 충분해.*

그리고, 달려드는 기사들. 비겁하게도….



BOSS 듀에인, 사지크, 베잘



▲ 너희가 그러고도 성기사단이냐

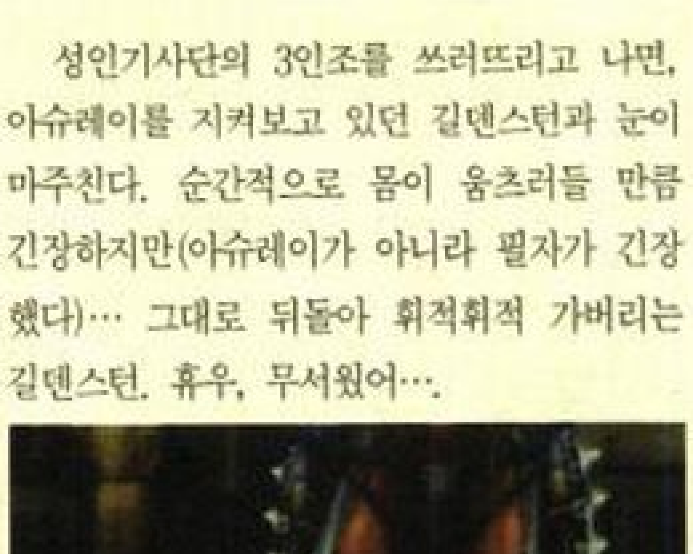
이번엔 3: 1의 전투다. 일전에 리자드맨과 2: 1로 싸웠을 때와 마찬가지로, 셋이 번갈아가며 공격해 온다. 셋을 한꺼번에 상대하기보다, 가장 가까이 있는 사지크를 먼저 눕히고 이후에 베잘과 듀에인을 차례차례 쓰러뜨리는 것이 좋다. 듀에인과 사지크에게는 베기 계열의 공격이, 베잘에게는 찌르기 계열의 공격이 잘 통한다.

■ 전리품: 마그노리아이프리우, 위저드 코트, 레이피어, 가질레 액스, 성인기사단의 열쇠, [익스플로전]의 주문서(爆裂のグリモア), [언락]의 주문서(解錠のグリモア), 큐어 루트×3, 미나 루트×3



▲ 흐…흠칫

성인기사단의 3인조를 쓰러뜨리고 나면, 아슈레이를 지켜보고 있던 길덴스턴과 눈이 마주친다. 순간적으로 몸이 움츠러들 만큼 긴장하지만(아슈레이가 아니라 필자가 긴장했다)… 그대로 뒤돌아 휘적휘적 가버리는 길덴스턴. 휴우, 무서웠어….



▲ 누구지?

이제 성인기사단의 열쇠를 얻었으니, 잠겨있던 문을 열자! 이제 거리외벽의 서쪽으로 갈 수 있다. 외벽 서쪽의 지리는 단순하고 짧은 직선형이니 머리아플 일은 결코 없

다(서쪽 뿐 아니라, 이후 가게되는 모든 외벽이 마찬가지다). 길을 따라서 계단을 내려갈 때, 누군가 뒤에서 아슈레이를 지켜보고 있는 것이 보이는데… 저 복장은, 공작의 회의 때 보았던…?

이제부터는 마갱 제1계층을 헤매게 된다. 들어가자마자 펜타그램이 있는 것까지는 좋은데… 어째서 시작부터 세 갈래 길인지… 부담스럽다. 우선은 오른쪽의 문을 열자. 고블린이 아이템 상자를 둘 지키고 있다. 아이템을 잔뜩 얻을 생각에 들떠 고블린들을 처리하면… 으악, 상자 하나가 발이 달려서 움직인다고? 오오, 이 녀석은 판타지 게임에 늘 등장하여 플레이어들을 골탕먹이는 미믹이로군! 상자를 뒤집어쓰고 있는 만큼 방어력이 발군이다. 찌르기 계열의 공격이 그나마 통한다. 멀쩡한 상자는 마법으로 잠겨 있다. 이때를 위한 것이 마법 〔언락〕! 어서 주문서를 펼쳐 들고 읽어주자. 몇 개의 장비와 〔마크〕의 주문서(刻印のグリモア)를 얻을 수 있다.

이제 다시 방을 나와 입구 맞은편의 문으로 들어가자. 이곳의 몬스터들은 문을 잠그고 내보내주지 않는데, 30초 안에 고블린 둘과 스커지 하나를 없애면 문이 열리니 걱정 말자.

다음 문에는… 한 번 싸워 본 적 있는, 그 녀석이다.

BOSS 와이번



▲ 여전히 꼬리가 약하다

예전의 녀석은 잔뜩 다쳐있어서 HP가 낮았지만, 이번엔 신제품이라, HP가 높다. 게다가 드레곤처럼 브레스를 뿜어오니, 드레곤과 대적할 때와 마찬가지로 시작하자마자 불어주자. 다른 곳은 단단한 비늘 때문에 명중률도 데미지도 낮으니, 기회를 봐서 재빨리 꼬리를 잡고 찌르기 계열의 무기로 꼬리에 체인을 먹여 주자. 공격력 자체는 일전의 드레곤보다 못하기 때문에, 브레스만 주의하면 크게 어렵지 않다.

■전리품: 무스카리의 각인, 큐어 리퀴드, [스파크 가드]의 주문서(耐炎のグリモア)

와이번도 잡았고, 리스크과 HP를 회복한 후 앞으로 길을 따라 곧장 진행하자. 계단을 내려가 발판을 건너면 큐브가 쌓여 있는 곳이 나온다. 출구는 높이있어 그냥은 갈 수 없으니, 위에 쌓인 큐브를 모두 부수고 맨 아래의 굴리는 큐브만 굴려 벽에 붙이면 위로 올라갈 수 있다.


▲ 굴려서


▲ 벽에 붙이자

이쪽에서 잠긴 문이니, 여기서 열지 않으면 밖에서는 열 수 없다. 밖으로 나가면, 뭔가 상당히 입체적인 길(상당히 가파르다)의 맨 아래 있는 것을 알 수 있다. 맨 위의 문은 마갱 입구의 세 갈래 길로 연결되는 것이니, 갈 필요는 없다. 그냥 옆의 문으로 들어가자. 문 앞에 있는 트랩 〔이럽션〕에 주의. 마법 〔마크〕로 위치를 확인한 후 피하도록. 방안에는 고블린 로드와 고블린 두 마리가 지키는 상자가 있다. 상자에는 샤가의 각인이 있으니 반드시 얻어야 한다. 함께 있는 운디네의 벽옥도 놓치지 말도록. 상자 바로 앞에는 트랩 〔포이즌 패널〕이 있는데, 상자를 열기 위해서는 밟을 수밖에 없다. 한 번 당해주고 말자. 대신 바로 〔안티도테〕로 해독하는 것을 잊으면 곤란.



▲ 비겁하게 이런 곳에 트랩을!

이제 가파른 길의 마지막 문을 와이번에게서 얻은 무스카리의 각인(ムスカリの刻印)으로 열고 들어가자. 안으로 들어가면 뒷문이 닫히면서 15초의 시간이 주어지는데, 방 두 개만 지나가면 되기 때문에 시간은 여유롭다. 게다가 도중에 마주치는 적은 헬하운드 한 마리뿐이니, 전혀 긴장할 필요도 없다. 다음 방은 또 다시 세 갈래 길의 시작점. 펜타그램이 있으니 세이브, 세이브. 우선은 왼쪽(북쪽)의 문을 열어 보자. 안으로 들어가자마자 아이템 상자가! …아니라 미믹이 있다. 더불어 고블린도… 방 한 쪽의 열쇠는 백은의 열쇠(白銀の鍵)로 잠겨 있는데, 이 열쇠를 얻는 것은 한참 후의 일이니 우선은 물러나자.


▲ 백은의 열쇠로 잠긴 문

다음은 동쪽의 문. 아아, 이쪽에는 진짜 상자가 있다. 더불어 미믹도 있다. 상자는 마법으로 잠겨 있으니, 언락으로 열고 현자의 영약과 〔프로스트 어택〕의 주문서(悪水のグリモア)를 얻자. 노파심에 하는 얘기지만, '××의 영약'들은 아슈레이의 능력치를 영구적으로 높여 두는 아이템으로, 일시 효과가 아니니 전혀 아껴둘 필요가 없는 물건들이다. 발견하는 족족 먹어 치우자.


▲ 상자가 하나, 걷는 상자가 하나

이제 다시 앞의 갈림길로 돌아가 남쪽의 문을 열고 들어가자. 방 한가운데로 가면, 움찔움찔 파이어 엘리멘탈이 등장한다.

다음 방에 떠 있는 발판은 멀리 떨어져 있어서 그냥 뛰면 닿지 않으니, 옆에 있는 큐브를 쌓아놓고 점프하자. 이 때, 옆의 벽

BOSS 파이어 엘리멘탈



▲ 홍삼빛의 파이어 엘리멘탈



▲ 파이어 볼. 제법 위력이 있다

펜텀 쪽으로, 타격계와 베기 계열의 공격이 잘 통한다. 파이어 엘리멘탈인 만큼, 물 속성 공격이 주효한 것은 당연. 잊지 말고 무기에 '운디네의 벽옥'을 세트해서 물의 속성을 부여하자. 녀석이 화염마법 [플레임 스피어]는 강력하지만, 화염공격 방어의 디펜스 어빌리티 [파이어 프루프]를 사용하면 큰 데미지는 피할 수 있다(문제는 타이밍이다!).

■전리품: [플레임 스피어]의 주문서(炎鎗のグリモア), 성모의 영약, 마나 리큐드



▲ 이리 올라타야 한다

때문에 바로 뛸 수는 없으니, 공중에서 방향전환을 잘 이용해야 한다. 시점을 돌려가며 가장 편한 시점을 찾은 후, 성실하고 건실하게 점프해야 한다. 건너간 후의 며는 큐브들은 하나만 남기고 모두 파괴, 남은 하나를 벽에 붙여놓고 뛰면 된다. 그리고 다시 앞으로, 앞으로. 'ㄱ'자 모양의 방에서는 쿠르릉 하고 지진이 온다. 뭐지? 방 끝의 문은 샤가의 각인(シャガの刻印)으로 봉인되어 있다. 얻어둔 각인으로 문을 열자. 계단을 올라가면, 지진의 원인을 만날 수 있다.



BOSS 오우거



▲ 저돌적으로 대시하는 오우삼이 아니라 오우거

오우거인 주제에, 엄청나게 빠르다! 일반적인 오우거의 이미지를 바꿔놓는 녀석. 리치도 길기 때문에, 치고 빠지는 녀석의 전술에 말려들면 골치 아프다. [미제라블 바디] 거는 것을 잊지 말고, 자신도 [프로텍트]를 걸고 싸우는 것이 유리하다. 화염 속성과 찌르기 성격의 공격에 약하니, 관통계의 크로스 보우 계열로 오우거의 이웃복싱에 대응하는 것이 현명하다.

■전리품: 큐어 밸브 × 3, 패왕의 영약, [소일 가드]의 주문서(耐地のグリモア)



▲ 이번엔 기사단을 주시중이다

오우거를 쓰러뜨린 순간, 캐로의 시야가 눈에 들어온다. 그녀의 앞에 있는 시드니와 하딩. 그들은 하딩의 능력을 통해 길덴스턴이 이끄는 성인기사단의 움직임을 주시하고 있다. 하딩은 성인기사단이 '마'를 제어할 수 있다는 사실에 대해 의구심을 품고 있는데(여기서 하딩의 무식함이 大탄로. 이들이 말하고 있는 '마'는 마(馬)가 아니라 마(魔)이거늘…)… 그는 마를 제어할 수 있는 것은 자신들 뿐이라고 생각했던 것이다.

시드니의 대답은 "이때를 위해 법왕청은 20년 동안 준비해 왔던 거다." 대체, 메렌캄프의 두 능력자와 법왕청의 성인기사단은 어떻게 힘을 갖게 된 것일까? 절망하는 하딩을 괜찮다고 다독거린(…대사는, 분명히… 다독거리는 대사다…) 시드니는, 그에게 캐로를 데리고 가라고 한다. 그 순간, 캐로의 눈에 다시 죠슈아의 모습이 눈에 들어온다.



▲ 어린 죠슈아의 모습

조슈아: 그는 죽을 거예요.

'그'라니? 하딩? 시드니? 아니면, 아슈레이의 얘기인가? 힌트를 주러 나오는 것이 아니라, 혼란을 몰고 오는 꼬마다. …화난다.



▲ 또 다른 주시자

밖으로 나와 근처의 문은 성인의 각인(聖印の刻印)의 문으로 잠겨 있으니, 왼쪽의 길로 가자. 이 곳에서 시드니를 발견하게 된다.



▲ 산책중인 시드니 발견

사만사: 이리로 가는 모양이네. 뭔가 있어?
길덴스턴: 고대 킬티어 문자다. 풍화가 진행중이라 읽을 수는 없어.
사만사: 도와줄까?
길덴스턴: 글쎄, 어떨까. 그냥…

사만사: 그냥?

길덴스턴: 특히 깊이 새겨진 문자가 있어.

사만사: 정말이네… 뭘 뜻하는 걸까?

길덴스턴: 여기도 있어… 여기도다.

사만사: 고대 길티어 문자인가… 메렌캄프 시대의 것이네.

길덴스턴: 응, 그래, 성 요쿠스가 태어나기도 전… 아직 마법이 일상적으로 사용되고 있던 시대의 문자야. 왜 그래?

사만사: 법왕청은 사악한 마도사… 메렌캄프의 유산, 그러니까 글리모어가 악용되지 않게 하기 위해 관리하는 거지?

길덴스턴: 그래, 물론이지. 시드니 같은 사이코에게 이런 위험한 걸 넘겨줄 수는 없으니까.

사만사: 시드니는 '그란 · 글리모어'를 손에 넣었다고 생각해?

길덴스턴: 몰라. 하지만, 손에 넣었다고 하면 우리가 이렇게 얘기하고 있을 수도 없겠지.

사만사: 궁극의 마법이 기록된 마도서 중의 마도서, 그란 · 글리모어인가.

길덴스턴: 그건 하나의 계약에 지나지 않아. 하지만 그 계약이야말로 세계의 맹주가 되는 길이지.


▲ 면회 왔네

(시드니를 발견하는 두 사람)

시드니: 손에 넣어서 어쩌겠다는 거지?

길덴스턴: 시드니….

(길덴스턴은 칼을 뽑으려는 사만사를 저지한다)

시드니: 너희들이 얻어봐야 소용없는 것이다.

길덴스턴: 무슨 소리냐! 오랫동안 네놈과 공작이 숨겨왔던 것은 무엇 때문이냐. 그 힘을 이용해서 사람의 마음을, 아니, 신까지도 지배하려 하고 있는 것 아닌가!

시드니: 그만둬. 사람의 약한 마음을 비집고 들어가 민중을 지배하는 건 너희들 교회의 전매특허잖아? 있지도 않은 신의 기적을 미끼로 사람의 마음을 먹는 것 취급하는 것은 너희들이라구. …아니, 너도 그 약한 인간 중 하나인가. 신앙이라는 이름의 마약에 취한 가엾은 어린양인가, 사만사. 하지만, 너를 지켜주는 척 하는 남자는 굉장히 사악한 악마다, 사만사.

사만사: 시끄러워!

시드니: 훨씬 멋진 이름의 마약이니까, 사랑이라는 이름의 신앙은.

(재차 사만사에게 정신공격을 날리는 시드니지만, 길덴스턴이 막아선다)

길덴스턴: 막아, 사만사, 말려들면 안돼!

시드니: 호오… 역시 법왕청의 대리인이긴 하군. 굉장한 정신력이다, 길덴스턴.

길덴스턴: 너는 네놈만 지배할 수 있는 게 아니야!

(시드니의 뒤로 워프해 일격을 날리는 길덴스턴)


▲ 길덴스턴도 능력자였다

길덴스턴: 네놈만 할 수 있는 게 아니라고 했지.

(낭패다! 라는 표정으로 스리물렁 사라지는 시드니)

길덴스턴: 소용없어. 먼저 가자.

사만사: 쳇!

길덴스턴: 도망쳐라, 시드니. 어차피 네놈은 우리 거야.

아슈레이: 그란 · 글리모어?

옆의 문은 열리지 않고, 길덴스턴이 지나간 곳의 철책은 열리지 않는다. 우선 돌아오자. 앞쪽의 건물 2층에는 입구가 있다(위치는 미니맵으로 확인하자). 아래에서


▲ 이곳으로 들어가야 한다


▲ 건물 안이 왜 이래?

점프하면 간단히 올라갈 수 있다. 건물 안으로 들어갔다가 반대편으로 빠져나오면, 길덴스턴이 들어간 곳으로 갈 수 있다(철문은 열려 있다).

지금부터 뛰어야 할 곳은 지하도시 서부. 지하인 만큼 언데드계의 몬스터들이 많다. 각오하자! 우선 아무 것도 없는 통로를 빠져나가면 정면과 오른쪽에 길이 있다. 정면의 길은 백은의 열쇠(白銀の鍵)로 잠긴 문으로 연결되니, 그냥 오른쪽 길로 가자. 이곳에서는 크고 맛있는 것을 만날 수 있다.


▲ 펜타그램의 빛이 아니다, 가로등이다

BOSS 크랩 자이언트


▲ 아마게돈?


▲ 타이달 크래쉬

거대한 게. 지하에서 등장하는 녀석이라 그런지, 바람 속성의 공격이 잘 통한다. 그다지 위협적인 공격력은 없고, 마법 [미제러블 바디]가 통하기 때문에, 위험한 전투는 아닐 것이다. 단, 거리를 두면 특수기인 아쿠아 버블로 공격해 오는데, 이 쪽이 약간 강하다. 드래곤과 싸울 때처럼 시종일관 붙어서 귀찮게 하자.

■전리품: 큐어 벌브, 성모의 영역, [루스트 어택]의 주문서(裏空のグリモア)

다행히 큰 꽃게를 누르고 나면 바로 펜타그램이 나와 준다. 이 곳에서는 세 갈래의 길이 있는데, 정면의 길은 흑철의 열쇠로 잠겨 있고, 왼쪽의 통로도 백은의 열쇠로 잠긴 문으로 연결되니 애써 가볼 필요는 없다. 곧장 우측의 길로 진행이다! 이 곳에서도 정면의 문은 흑철의 열쇠로 잠겨 있으니, 바로 왼쪽으로 꺾어 가자. 계단을 오르면 바로 밖이다.



▲ 신비로운 날벨레의 천국

아슈레이: …눈? 아니, 날벌레인가.

(쿠릉)

이번엔 사만사의 시야가 아슈레이의 눈에 들어온다.

니치: 어때? 열려?

사만사: 안돼. 각인으로 완전히 잠겨 있어. 그쪽은 어때?

니치: 그냥 팩토리아.

사만사: 그나저나, 어떻게 되어 갈까.

니치: 전황 말야? 시가 쪽은 제압했어.

사만사: 몇 명이나 죽었어?

니치: …60에서 70명 정도일까. 하지만, 연락이 되지 않는 부대도 있으니까, 정확한 수는 작전이 끝나기 전에는 파악할 수 없겠어.

사만사: 오후부터 몬스터의 수가 늘고 있어…;

니치: 알고 있어.

사만사: 밤이 되면 지상으로 나올 거야.

니치: 작전에 불만이야?

사만사: 그런게 아냐! 하지만… 시뮬레이션과 달라.



▲ 헉헉, 사만사님이다

니치: 무서워졌나, 사만사. 작전에 변경은 없어.

길덴스턴: 공포를 지배해라. 그렇지 않으면 혼을 '마'에 먹히고 말아.

사만사: 로메오…;

길덴스턴: 우리의 잠입을 눈치챈 시드니 일당이 우리에게 대항하기 위해 마계에서 괴물들을 소환하고 있어. 하지만, 녀석들도 제어할 수는 없겠지. 이대로는 결계가 깨져서, 괴물들은 레아몬데에서 나갈 수도 있어.

니치: 어서 시드니를 체포하지 않으면…;

길덴스턴: 그럴 거다. 커맨더·니치, 알았으니까, 빨리 움직여!

(존명! 이라는 듯한 제스처를 취하고 어디론가 가는 니치)

길덴스턴: 괜찮아, 사만사?

사만사: 시드니는 무슨 생각을 하고 있는 걸까. 자기도 제어할 수 없는 몬스터를 소환하고… 자승자박이라는 거야?

(니치는 둘을 지켜보고 있다)

길덴스턴: 그놈 일은 생각하지 마, 사만사.

사만사: …생태계가 무너지면 어떡해?

아슈레이: 생태계?

(순간, 아슈레이의 존재를 눈치채는 길덴스턴. 사만사와의 연결을 끊는 기사단장 빈터! 짝~)

길덴스턴: 놈이다. 그 리스크 브레이커다! 제길!

고개를 드는 아슈레이. 그의 입가에서도 사만사와 마찬가지로 선혈이 흘러나온다. 순간, 들려오는 목소리.



▲ …어째서?

로젠크란츠: 그건 케이스 72에 해당하는 거군. 타인의 시각과 청각 등의 오감에 링크하는 능력이야. 사람은 이런저런 파장을 가지고 있으니, 유사한 파장을 잡아서 빼앗는 거지.



▲ 오우, 뭔가 건방지다

아슈레이: 성인기사단은 아니고… 시드니와 한 패인가?

로젠크란츠: 능력있는 녀석은 파장에 관계없이 링크할 수 있지만, 자네에게는 아직 무리인가보군. 내 이름은 로젠크란츠. 자네와 같은 리스크 브레이커다.

아슈레이: 뭐라고?

로젠크란츠: 자네를 지원하라는 리사이트 장관의 명령이다. 파트너가 된 거야.

(악수를 청하는 로젠크란츠. 그러나 아슈레이는 깨끗이 무시한다)

아슈레이: 리스크 브레이커는 단독행동이 원칙이다. 그리고, 임무수행 중에 작전변경이라니, 말도 안돼.

로젠크란츠: 자네는 아무 것도 모르는 건가? 메렌캄프도, 레아몬데도, 시드니도 아무 것도 모르는 건가.

아슈레이: 알고 있나?

로젠크란츠: 그럼. 모르는 것은 자네 뿐이야. 괴물과 마의 존재를 의회와 VKP는 알고 있다고. 다만, 그 정보가 극비인 것 뿐이야.

아슈레이: 계속해봐.

로젠크란츠: 자네가 공작저에서 그대로 레아몬데로 향할 거라고는 생각치 못했지. 그래서는 어렵다고 생각한 정보분석관에게 실전에 능한 이 내가 파트너로서 함께 임무를 수행하라는 명령을 받은 거다.

아슈레이: 마의 존재를 VKP는 알고 있다고 했지.

로젠크란츠: 그래. 내가 조사하고 있었으니까. 레아몬데는 목장인 거야.

아슈레이: 뭐?

로젠크란츠: 자네처럼 마를 접촉한 사람은 불가사의한 능력을 쓸 수 있게되지. 어떤 능력이 생길지는 그 때 가봐야 알지만, 어쨌든 인간 이상의 존재가 되지. 여하튼, 그 능력을 얻기 위해서는 마가 필요하지. 헌데, 마는 그리 간단히 제어할 수 있는 녀석이 아냐. 그래서 의회는 결계를 치고 마를 놓아기른 거다. 다행히, 이 레아몬데는 마와 관계가 깊지. 고대 킬티어 시대에 전설의 마도사 메렌캄프가 세운 마도니까. 다음에는 가두기만 하면 되니까, 저쪽에서 상대를 데려오는 것만 남은 거다.

아슈레이: 가둔다고? 설마?

로젠크란츠: 그래. 25년 전의 대지진은 우리를 만들기 위한 형리법인 거다.

(쿠르릉, 대기가 울린다)

로젠크란츠: 방황하는 망령들이 웃고 있는 건가…;

아슈레이: 마의 소유권을 둘러싼 싸움이라는 건가.

로젠크란츠: 자네는 의회측의 대표야.

아슈레이: …로젠크란츠라고 했나. 네 이야기는 잘 들었다.

로젠크란츠: 어이어이, 진정해. 화내지 마.

아슈레이: 하지만, 확증은 없다.

로젠크란츠: 그걸 찾는 게 자네의 임무야.

아슈레이: *다음에 만나면 벤다. 목숨이 아까우면 해가 지기 전에 이 도시에서 나가.*

로젠크란츠: *숲을 지나갈 때는 날벌레들을 따라가. 마로 통하는 길에 날벌레가 모여.*



▲ 이 한마디가 숲을 빠져나갈 열쇠다

뭔가 수상한 녀석이다. 이 녀석. 뭐, 후에 다시 마주치게 될 테니, 일단은 신경을 접어 두고 시드니를 추적하는 것만 생각하자. 펜타그램에서 세이브하는 것 잊지 말고… 앞으로 가자. 아슈레이가 지나가면 어디론가 가는척 했던 로젠크란츠가 다시 올라온다.

로젠크란츠: *정말로 가버렸네…. 살아서 숲을 벗어날 수 있다고 생각하는 건가. 저 녀석.*

그릿솜: *이런 곳에 계셨군요. 로젠크란츠.*

로젠크란츠: *오랫만이야. 그릿솜. 건강한 것 같군?*

그릿솜: *그 남자는 어디 있습니까?*

로젠크란츠: *숲을 통과했어. …아냐?*

그릿솜: *내 형, 듀에인의 원수를 용서할 수는 없습니다.*

로젠크란츠: *그렇겠지. 하지만. 조심해. 녀석은 강하다.*

그릿솜: *내게는 신께서 함께 하십니다.*

로젠크란츠: *마겠지?*

그릿솜: *당신이야말로 뭘하고 계신 겁니까? 계약을 잊은 것은 아니겠죠? 어서 시드니와 합류하여 열쇠의 소재를 알아내 주세요.*

로젠크란츠: *알아. 알아. 하지만. 뭔가 시드니 녀석 이상해.*

그릿솜: *무슨 말씀이십니까?*

로젠크란츠: *아슈레이 놈이 가는 길. 가는 길마다 강한 몬스터가 나타나. 뭐. 녀석은 죽여버릴 뿐이지만.*

그릿솜: *하이에나같은 당신도 두려운 겁니까?*

로젠크란츠: *바보같은 소리하지 마. 하이에나는 생각이 깊다구. …아무래도. 시드니가 소환하고 있는 것 같아.*

그릿솜: *호오. 시드니에게도 방해되는 거군요.*

로젠크란츠: *아니. 보다 강한 몬스터는 부르지 않고 녀석의 레벨에 맞추고 있는 듯한 기분이 들어.*

그릿솜: *무슨 말씀이신지?*

로젠크란츠: *둔한 녀석. 요컨대. 시드니가 기술과 마의 숙련도를 높여주고 있는 게 아닌가 하는 거야.*

그릿솜: *뭐라고요?*

로젠크란츠: *그래.*

(그릿솜은 숲으로 들어간다)

로젠크란츠: *날벌레들을 따라가라. 그릿솜. 익충은 마의 기운을 좋아하지.*

(무엇인가 골똘히 생각하며 계단을 내려가는 로젠크란츠)

로젠크란츠: *…설마!*



▲ 무슨 생각을 한 걸까?

여기서 로젠크란츠가 한 말을 명심하자. 익충을 따라가야 한다. 얼핏 보면 불규칙하게 움직이는 것 같은 날벌레들이 신경써서 지켜보면 한 방향을 향해 움직이는 것을 알 수 있다. 그 방향이 아슈레이가 가야 할 길. 맵 자체가 체계적으로 짜여져 있는 것이 아니라 곳곳에서 워프되어 버리기 때문에, 지도에만 의존할 수도 없는 노릇. 힘내자. 제대로 찾아가면 대지의 용, 어스 드래곤을 만날 수 있다. 혹여 절대 못 찾아가는 분들을 위해 공개하는 진행 루트는 아래와 같다.



▲ 날벌레의 움직임을 잘 보자

어스 드래곤이 있는 곳

펜타그램이 있는 곳에서 남쪽, 남쪽, 남쪽, 남쪽, 서쪽, 남쪽

두 번째 펜타그램이 있는 곳

어스 드래곤을 만난 곳에서 남쪽, 북쪽(힐 패널이 있다), 서쪽, 남쪽, 남쪽

시드니가 있는 곳

두 번째 펜타그램이 있는 곳에서 징검다리를 건너 북쪽, 북쪽, 동쪽, 북쪽, 북쪽

BOSS 어스 드래곤



▲ 에시드 브레스 발사직전, 비상!



▲ 그도 별이 되어…

모든 다른 드래곤과 마찬가지로 거리가 벌어지면 대지 속성의 에시드 브레스를 뿜어 온다. 시작하자마자 턱 밑으로 들어가서 절대로 나오지 말자. 타격계나 베기보다는 찌르기가 잘 통한다.

■**전리품:** 황동의 열쇠, [루프트 가드]의 주문서(耐風のグリモア), 베라 노스트럼

어스 드래곤이 소멸하면 지진과 함께 바람 방향이 바뀌면서 날벌레가 움직이는 방향도 변하게 된다.

그릿솜: *방금의 지진은? 펜도스! 란칩! 무슨 일인가? 들리면 대답하라! …날벌레를 따라간 건가….*



▲ 이런 녀석도 이제는 자코다



▲ 징검다리는 조심조심

어스 드래곤을 잡은 곳에서 남쪽으로 내려가 다시 날벌레들이 날아가는 방향을 관찰하자. 그대로 다시 따라가면 두 번째 펜타그램이 있는 곳에 도착하게 된다.

도중에는 힐 패널이 있는 곳이 있으므로 회복에도 신경. 펜타그램의 옆에는 컨테이너도 있고, 물을 건너 있는 아이템 상자에서는 수도승의 비약과 나이트 킬러, [인비고레이트]의 주문서(機敏のグリモア)를 얻을 수 있다. 이곳에서 북쪽으로 올라가 다시 날벌레들을 따라가면 시드니가 있는 곳에 도착하게 된다. 그릿솜이 먼저 도착해 한판 벌이고 있는 듯(분명히 아슈레이가 먼저 출발했는데!).



▲ 시드니에 대적하려는 그릿솜

시드니: *그만둬, 네게는 무리다.*

그릿솜: *나도… 소환은 할 수 있습니다. 당신만의 능력이 아닙니다!*

(무리하게 소환을 감행하는 그릿솜)

시드니: *역부족이라니까!*

그릿솜: *제, 제기랄…*

(피를 토하며 쓰러지고 만다)

시드니: *힘이 부족해, 그 정도의 마력으로 마를 지배할 수 있을 리 없다. 한계를 넘은 마법을 사용한 건가. 마에게 먹혀버린 거야.*

그릿솜: *무시하지 말길… 바랍니다.*

(하지만 근성으로 계속되는 소환주문. 그릿솜은 다크 크루세이더를 소환해 낸다)


▲ 서몬 다크 크루세이더

그릿솜: *신기하군요… 몸 전체에 힘이 흐르고 있습니다. 형의 원수를 갚아 볼까요.*

BOSS 그릿솜 & 다크 크루세이더


▲ 아슈레이에게 [프로텍트]를 걸어 주는 시드니

3 : 1의 전투가 아니다. 2 : 2다. 적의 적은 친구라 했던가. 여기서만큼은 시드니는 동료. 전력에 큰 도움이 되는 것은 아니지만(공격을 하지 않는다), 여하튼 친구를 베는 어리석음은 범하지 말길. 우리가 쓰러뜨려야 하는 것은 그릿솜과 다크 크루세이더다. 언제나 다대일 전투는 각개격파가 기본. 괜히 둘 다 꿈적꿈적 때리다가는 크게 피해를 입을 수 있으니, 먼저 그릿솜을 쓰러뜨리고 다크 크루세이더는 천천히 상대하자. 어째서인지 그릿솜은 바람 속성에 약하며, 타격과 베기가 잘 통한다. 반대로 다크 크루세이더는 찌르기가 잘 먹히니, 도중에 무기를 재장비하는 것 잊지 말자.


▲ 클러억

■전리품: 엔젤윙, 심로크, 스완링, [인밸리드 스펠]의 주문서(封魔のグリモア), [언프로텍트]의 주문서(鈍霧のグリモア), [소일 어택]의 주문서(塞土のグリモア), 성모의 영약

시드니: *흠… 싫은 냄새가 나는군. 무슨 냄새지? 로젠크란츠를 만났나?*

아슈레이: *레아몬데는 마를 얻기위한 목장이라고 들었다.*

시드니: *어떻게 생각하지?*

아슈레이: *이번만은 불가사의한 것을 봤다.*

시드니: *마의 존재만은 믿는다는 건가. 역시, 눈으로 보지 못한 것은 믿지 못한다는 거군. 머리나쁜 친구.*

아슈레이: *증거가 없어. 도시를 붕괴시킬 정도의 지진이 인위적으로 일어난 거라고? 수천 명의 주민의 생명을 희생해서 이런 목장을 만든 게 의회와 법왕청이라는 건가?*

시드니: *들어보게.*

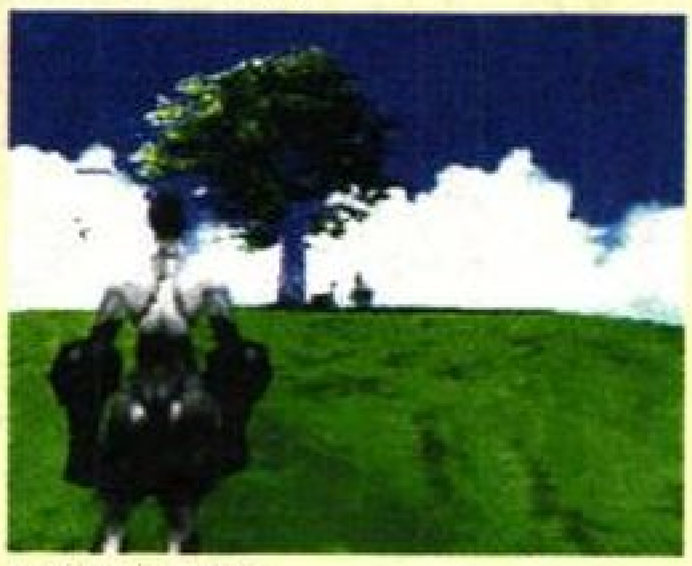
아슈레이: *들어?*

시드니: *희생된 증인들을. 멋진 성장이다. 과연 위험 청부인… 아니, 암살자라고 하는 쪽이 맞나.*

아슈레이: *무슨 소리냐.*

시드니: *생각해 내라, 라이오트.*

(시드니는 아슈레이에게 처자를 잃던 날의 영상을 보여준다)


▲ 또 다시, 그날의…

아슈레이: *…제발, 그만해.*

시드니: *도망치지 말게, 라이오트. 스스로의 눈으로 확인해.*

과거의 기억

마고: *아빠, 물 마시고 싶어.*

아슈레이: *마고도 와인 마실래?*

아내: *기다려, 지금 물 가지고 올 테니까. 마고에게 와인 마시게 하면 안돼요.*

아슈레이: *와인은 맛있어.*

마고: *정말?*

(다시 같은 사건. 그런데, 이게 뭔가. 아내를 죽인 것은… 아슈레이 자신이었다!)

아슈레이: *이건?*

시드니: *이것이 진실이다.*

아슈레이: *무슨 소리야! 말도 안돼!*



▲ 믿고 싶지 않겠지

시드니: *믿지 못하는 건가? 나를? 자네의 기억은 거짓이네. VKP에 들어간 후 주입된 거짓 기억이야.*

아슈레이: *아니야! 아니야…*

시드니: *근위기사단의 엘리트였던 자네가 처자를 잃은 때를 잊기위해 VKP의 리스크 브레이커가 되었다… 하지만, 그건 거짓기억이다! 암살과 파괴공작을 임무로 하던 특수부대의 일원이었던 자네는, 어떤 작전의 타겟과 다른 가족을 살해했다… 국가와 정의라는 대의를 위해 간단히 생명을 빼앗던 자*

네가 죄없는 양민일가를 죽음으로 몰아간 거야.
아슈레이: 무슨 소리야!
시드니: VKP는 자네의 죄책감을 법에 대한 복종으로 바꾸기 위해 인격변경, 소위 '세뇌'를 했다. 아내와 아들을 잃은 슬픔은 범죄에 대해 분노가 되지. 그것이 자네의 행동 원리지만, 그 분노는 자네 자신을 향한 거야.
아슈레이: 아니야!
시드니: 아니라고? 자네가 사용하는 기술들이야말로 그 확실한 증거가 아닌가? 특수부대에서 체득한 살인기는 레아몬데의 비술이 아니야.
아슈레이: 그만둬!
(있는 힘껏 펀치를 날리지만, 시드니는 피해버린다)
시드니: 확실한 기억이라도 있는 건가. 사람은 자기에게 좋지 않은 기억은 잊어버리기 마련이지. 자기에게 유리한 기억을 만들어 내고…. 자기자신에게 연극을 하는 거야. 확실히 VKP의 세뇌가 있었는지도 몰라. 하지만 그건 자네 자신이 바랬던 일이다. 죄의식에서 벗어나기 위해서.
아슈레이: 뭘 원하는 거냐, 시드니. 내게 뭘 바라는 건가?
시드니: 진실을 알려주고 싶은 거다. 진실을.
아슈레이: 믿을 수 없어!
시드니: 아니, 이미 자네는 믿기 시작했어. 그렇지, 라이오트? 이 마도에서 많은 몬스터를 그 눈으로 보고, 망자들의 신음소리를 그 귀로 들었을 것이다. 그것을 부정하는 건가? 환영이라고? 자네 자신이 그 여자의 눈을 통해 본 것은 뭔가?
아슈레이: …너는 과거가 보이기라도 한다는 건가.
시드니: 아니야. 들리는 거야.
아슈레이: 들려? 기다려, 시드니!
시드니: 진실을 알고 싶으면 나를 따라와라, 아슈레이·라이오트.



▲ 다음에 만나면 벤다, 라고 말하는 듯한 모습

그 말을 남기고 시드니는 어디론가 휘적휘적 가버린다. 역시 컬트교단의 교조라 그런가, 신비한 녀석이다. 뭐, 어쨌든 정신차리고 따라가 보자. 아, 저기있는 상자는 잊지 말고 챙길 것. 상자에서는 파마석을 얻을 수 있다.


▲ 잊지 말자

계속 북쪽으로 올라가면, 펜타그램과 함께 도시외벽 남쪽으로 들어가는 입구가 나온다. 이제 지긋지긋한 미로숲도 안녕. 이곳의 맵은 외벽인 만큼 단순하고 짧은 직선으로 이루어져 있다. 좌측으로 난 문은 시가지 서부에서 열리지 않았던 문. 이쪽에서 열어두면 언제든 열 수 있게 된다. 외벽 끝에 좌측으로 난 문은 이쪽에서는 열리지 않는다. 역시 밖에서 먼저 열어야할 듯. 우선은 정면에 있는 문으로 나가자. 이 곳에는 심층던전 아이언 메이든의 입구가 있다. 지금은 봉인되어 있지만… 이후의 긴 통로 좌우에도 봉인된 문들이 죽 늘어서 있는데, 이곳에서는 후에 타임어택을 할 수 있다. 지금은 각인이 없어 문을 열 수 없으니, 일단 앞으로 주~욱 달리자. 통로 끝의 문을 열고 밖으로 나가면, 길덴스턴과 사만사가 벽면을 조사하는 것이 보인다. 움찔한 아슈레이는 일단 숨어서 지켜보기 시작하는데….




▲ 앞으로 곧장

사만사: 정말이네, 당신이 말한 대로야. 거꾸로 새겨진 문자도 있지만, 잘보면 길티어 문자가 어느 벽에도 새겨져 있어. 레아몬데를 둘러싸고 있는 성벽에는 모두 길티어 문자가 새겨져 있어… 어떻게 된 걸까?
길덴스턴: 이건 '주시(呪詩)'다. 레아몬데를 주시가 둥글게 싸고 있어. 아마, 도시의 건물 모두에 새겨져 있을 거야. 이 도시는 이천년 이상, 모습이 변하지 않고 있으니까. 풍화되고 지진으로 붕괴되고 했어도, 그 기능은 남아 있어. …느끼고는 있었지만, 도시의 중앙, 대성당에 가까이 갈수록 마가 강해져. 도시 전체가 거대한 마법진인 거다!



▲ 무언가 조사중인 사만사와 길



▲ 등장한 껍죽이

로젠크란츠: 맞았어, 역시 아카데미를 수석으로 졸업한 사람이군. 굉장한 통찰력이야, 당신.
길덴스턴: 알고 있었냐, 너?
로젠크란츠: 알고 있었다고 생각해. 레아몬데가 목장의 기능을 하고 있는 이유가 거기에 있지. 당신들이 찾고 있는 그란·글리모어라는 것은 이 마법진이야. 요컨대, 레아몬데 전체가 그란·글리모어라는 거지.
길덴스턴: 어째서 여태껏 말하지 않았지? 우리를 배신할 셈인가? …어쩔 셈이냐!
(길덴스턴의 정신과 공격. 그러나 로젠크란츠에게는 통하지 않는다)
로젠크란츠: 소용없어. 잊은 건가? 내게 마는 통하지 않아. 나는 당신들의 동료가 된 기억은 없다. 공작과 손잡고 있는 것도, 일시적인 거야.
길덴스턴: 네게는 뜻이라는 것이 없나!
로젠크란츠: 글쎄. 남을 위해 인생을 낭비하는 것 따위는 딱 질색이라서 말야.
길덴스턴: 그때 그때의 이익에 따라 움직이는 건가. 질이 낮은 남자로군.
로렌크란츠: 지금은 평화로운 시대야. 전장에서 적

을 죽이며 살아가던 시대와는 다르다고. 그때그때의 기회를 적절히 잡아야지. 안그런가, 길덴스턴? 당신도 나를 이용하고 있지 않았나. 나라고 하는 찬스를 이용한 것 아냐? 당신들은 아직 내가 필요해.

길덴스턴: 네놈은 창부다. 그냥 살아갈 뿐인 하급 인간이야. 로젠크란츠, 네놈을 리스크 브레이커에서 면직시킨 리사이트는 유능했던 거군.



▲ 능글능글

로젠크란츠: 대단히 감사합니다. 진심으로 영광입니다.

길덴스턴: 열쇠는 어디에 있나?

로젠크란츠: 글쎄.

길덴스턴: 말하지 않으면 여기서 죽는다.

로젠크란츠: 나를 죽이겠다구? 이래뵈도 리스크 브레이커였다구.

사만사: 어떻게 된 거지? 여기는 어디야? 나는 대체 뭘 보고 있는 거지?

(주저앉는 사만사)



▲ 아슈레이에 링크한 사만사

사만사: 나는 여기에 있는데.

길덴스턴: 정신차려! 사만사!

사만사: 어디? 어디 있는 거야?

로젠크란츠: 링크하고 있는 거야. 이번엔 사만사가 동조하고 있다. 길덴스턴.

길덴스턴: 녀석인가!

사만사: 가까이에… 숨어 있어.

길덴스턴: 괜찮아? 티거와 합류하자.

사만사: 으응.

전에도 생각한 거지만, 로젠크란츠라는 녀석, 매우 현실적이군. 배울 부분이 있어.

우선 정면에는 팩토리 파인 크래프트가 있다. 지금쯤 무기도 제법 쌓였을 테니 한번쯤 정리하자. 또 광장 한복판에는 펜타그램도 있다. 한쪽 구석에 있는 아이템 상자는 열쇠로 잠겨 있어서 지금은 얻을 수 없다. 후에 아이언 메이든에서 상자의 열쇠를 찾아 다시 오도록 하자(내용물은 그다지…).

길덴스턴 일행의 뒤를 따라 문을 열면, 세 사람이 기다리고 있다. 사만사가 아슈레이와 링크된 상태여서, 아슈레이의 행동을 파악할 수 있었던 게로군.


▲ 문을 열면…



▲ 기다리고 있었다!

길덴스턴: 시드니가 이 에이전트에게 무엇을 하고 있었는지 확실해진 이상, 여기까지다. 로젠크란츠, 네가 끝내라. 마를 무력화한다는 너의 능력을 녀석에게 보여줘라!

로젠크란츠: 알았어. …너와는 이렇게 싸우게 되는군. 죽 싸워보고 싶다고 생각했다.

아슈레이: 무슨 소리지?

로젠크란츠: 나는 전부터 너를 알고있었어.

아슈레이: !

로젠크란츠: 네가 VKP의 개가 되게 만든 것은 나다. 그리고, 내가 이렇게 된 것은 네 탓이지.

아슈레이: 뭐라고?

로젠크란츠: 생각해 내라, 진실을!

이벤트 전투. 뭔가 좀 할 듯한 폼이지만, 그다지 강한 녀석은 아니다. 고작 그 실력으로 주인공에게 덤비다니… 마음내키는 대로만 싸워도 낙승.


▲ 독을 유발하는 특수공격. 짜증나지만 위협적이진 않다

로젠크란츠: 제길! …기억은 잃었어도 몸에 익힌 살인기의 날카로움은 조금도 녹슬지 않았던 건가.

아슈레이: 살인기라니, 무슨 얘기냐?

로젠크란츠: 정말 기억 못하는군. VKP의 세뇌도 대단한걸… 너와 나는 같은 팀이었잖나!

아슈레이: 같은 팀? 근위기사단 때를 말하는 거냐?

로젠크란츠: 근위기사단이라고? …그것도 가짜 기억이다. 그 여름날… 그 여름날, 나도 거기에 있었다.

다시, 아내와 아들을 잃은 날의 기억


▲ 역시, 아슈레이의 손으로…

로젠크란츠: 역시, 리더. 어느 쪽도 심장에 명중이군. …신경쓰지 마. 이 사람들은 운이 나빴던 거야. 작전의 목격자는 모두 처리하지 않으면 안돼. 그게 우리의 규칙이야. 이런 곳으로 피크닉 온 그들이 잘못한 거야. 당신은 잘했어. 그리고, 우리는 옳은 거야. 나라를 위해서 하는 일. 다소의 희생은 어쩔 수 없어.

아슈레이: 다소의 희생이라고? 대체 우리는 뭘 위해 이 사람들을 죽일 수밖에 없었다는 건가! 이 사람들에게 무슨 죄가 있어서? 이런 가족을 지키기 위해 우리가 있는 것이 아니었나?

로젠크란츠: 어쩌라는 거야? 지금 목사님 설교하는 건가? 이봐, 왜 그래! 정신, 정신차려!

현실

로젠크란츠: 지금이야 리스크 브레이커는 법의 수호자지만, 이전에는 아니었어… 정의와는 관계없이, 국익을 위해서라면 무엇이든 하는 극비임무전문의 팀이었지. 때로는 의회에 거스르는 반체제파



▲ 좌절은 있다

의 간부의 암살, 적국 내의 혁명군에게 무기를 공급했던 일도 있지. 말이 좋아 '법과 질서를 지키는 성전사들'이지. 완전히 의회의 먼지 처리반이야. 너는 유능한 지휘관이자 전사였다. 하지만 정의감이 지나치게 강했지. 그런 너의 은퇴를 아까워한 VKP가 너를 받아간 거다.

아슈레이: *너는?*

로젠크란츠: *나? 너와 같이, VKP로 들어가게 되었지. 메렌캄프의 내정 조사를 맡게 되었을 때 이 레아몬데의 일을 알게 되었다. 그리고 그들과 동료가 된 거지.*

아슈레이: *그들? 법왕청 말인가, 아니면 메렌캄프 말인가?*

로젠크란츠: *양쪽 다. 너만이 아니야. 그 팀은 정말 지옥이었다. 협박, 절도, 살인. 그 쪽에 있는 불량배들과 똑같아. 차이가 있다면 상대가 사람이냐 국가냐의 차이일 뿐. 너는 잊어버렸지. 다른 녀석들도 그래. 정신이 이상해진 놈도 있고, 자살한 녀석도 있어. 하지만, 나는 달라. 이용하겠어. 알고 있지? 이 세계는 일부의 특권계급이 지배하고 있다. 태어나면서부터 특권을 가지고 있는 놈들. 타인을 쥐어짜면서 재산을 축적한 자본가들이다. 우리들을 게임의 말처럼 다루는 놈들에게 복수해 보이겠어. 그래, 그러기 위해서 지금의 내게 필요한 것은…*

아슈레이: *레아몬데인가. 성인기사단도 VKP도 목적은 이 레아몬데의 힘인가.*

로젠크란츠: *그래. 그리고, 그 열쇠를 알고 있는 것은 시드니 혼자뿐. …시드니가 대체 무슨 생각으로 네게 마를 접촉시키고 있는지는 모르겠지만, 어쨌든 그 놈도 끝이다.*

아슈레이: *성인기사단의 손을 더럽힐 셈인가.*

로젠크란츠: *종교가 따위는 처음부터 더러운 거야.*

(쿠르르릉)

로젠크란츠: *다음에는 이렇지는 않을 거야.*

아슈레이: *패배를 인정하지 않는 건가, 로젠크란츠.*

로젠크란츠: *무슨 소리를 하는 거야!*

(가버리는 로젠크란츠)

아슈레이: *사람은 자신에게 유리한 쪽으로 생각한다… 자기자신을 구하기 위해서… 인가.*

성문을 열고 시가지 남부에서 우선 왼쪽으로 가면 펜타그램이 있고, 외벽 남부로 직접 통하는 문이 있다. 외벽을 지나올 때 잠겨있던 문이 바로 이것. 지금은 외벽으로 돌아갈 이유가 없으니, 문은 열어두기만 하되 들어갈 필요는 없다. 다시 동쪽으로 가면 드라세나의 각인으로 열 수 있는 문이 있다(드라세나의 각인은 아이언 메이든 1층 초입의 고스트가 갖고 있다). 안에는 언락으로 열 수 있는 상자가 있으며, 내용물은 천리안정 10개와 〔사일런트〕의 주문서(封呪のグリモア). 건물 안의 통로를 따라 밖으로 나오면 두 개의 문이 있는 거리로 나온다. 하나의 문은 이쪽에서는 열 수 없게 되어 있으니, 열려 있는 문을 통해 외벽 동쪽으로.

외벽에서 남쪽의 문은 성인의 봉인으로 잠겨 있으니 북으로 가자. 세 번째 방에서 서쪽의 문은 시가지 남부로 바로 통하는 문. 이쪽에서 열어두면 언제든 열고 다닐 수 있다. 북쪽 끝의 문은 지하도시 서쪽으로 연결된다. 계단을 내려가면 바로 다크 엘리멘탈과 상봉하게 되니 긴장하자.

BOSS 다크 엘리멘탈



▲ 다크 엘리멘탈. 닌자같은 이미지다

이번엔 어둠의 정령이다. 문제는 무기를 신성 속성으로 세팅하기가 쉽지 않다는 것. 차라리 간단하게 대 팬텀 속성으로 세팅하자. 무기공격과 함께 신성 속성의 공격마법 [스피릿 서지]가 주공격수단. 찌르기는 잘 통하지 않으니, 베거나 때리기로 상대하자. 암흑마법 [디스럽트 페인]은 그다지 강력하지 않으니 안심.

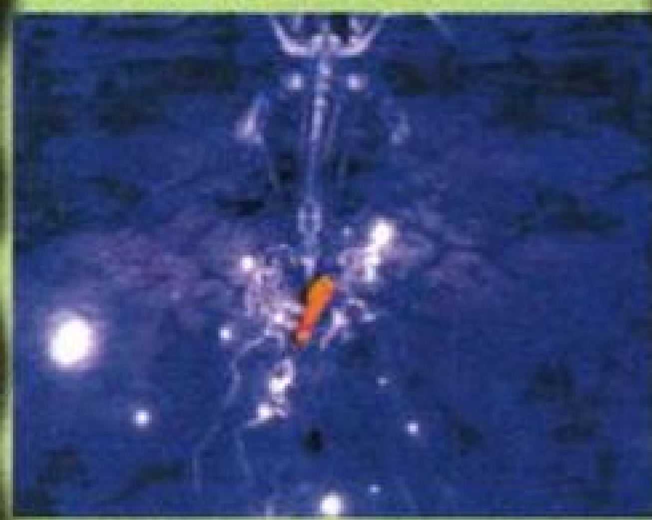
■전리품: 카트레아의 각인, [메테오 임팩트]의 주문서

밖으로 나가면 펜타그램이 있다. 여기서 길이 세 갈래로 갈라지는데, 왼쪽은 아이템 상자가 있는 방이다. 얻을 수 있는 것은 〔디스펠〕의 주문서(解魔のグリモア). 정면의 통로를 따라가면 백은의 열쇠로 잠긴 문이 나오니, 굳이 갈 필요는 없다. 우측의 길을 따라 가면 마갱 제2계층으로 내려가는 계단이 나온다. 두근두근 하는 기분으로 내려가자. 마갱에서는 바람 속성의 크라우드 드래곤과 대적하게 된다. 기대기대….

BOSS 썬더 드래곤



▲ 위풍당당! (동충하초?)



▲ 썬더 브레스

바람 속성의 드래곤. 바람 속성의 썬더 브레스를 뿜어오니 맞지 않도록 매우 주의. [소일 어택]과 어스 드래곤전에서 얻은 마법 [루프트 가드]를 걸고 싸우면 한결 수월하다. 대지 속성의 마법도 제법 먹힌다.

■전리품: 비리킨시의 각인, [드레인 마인드]의 글리모어, 성모의 영약

썬더 드래곤을 쓰러뜨리고 나면 어디선가 들려오는 목소리…

목소리: *…트, …어디에 있어? …살아있…? 에이…트 · 라이오트.*

아슈레이: *멜로즈? 멜로즈야? 어디야, 어디에 있어?*

멜로즈와 링크한다

멜로즈가 있는 곳



▲ 캐로님, 건강하십니까?

목소리 1: *안돼, 여기도 각인으로 잠겨 있어!*

목소리 2: 다른 곳을 찾아보자!

하딩: 괜찮아. 그렇게 간단히 깨지지는 않아. 각인으로 봉해진 장소. 열린다면 가디언을 부르겠지만 그 벽은 생각보다 훨씬 강하다구.

캐로: 당신도 시드니처럼 몬스터를 소환할 수 있군요.

하딩: 아아. 자, 대성당으로 이동하자.

(죠슈아가 보인다)

캐로: 그 때의…

(하딩의 뒤로 숨는 죠슈아)

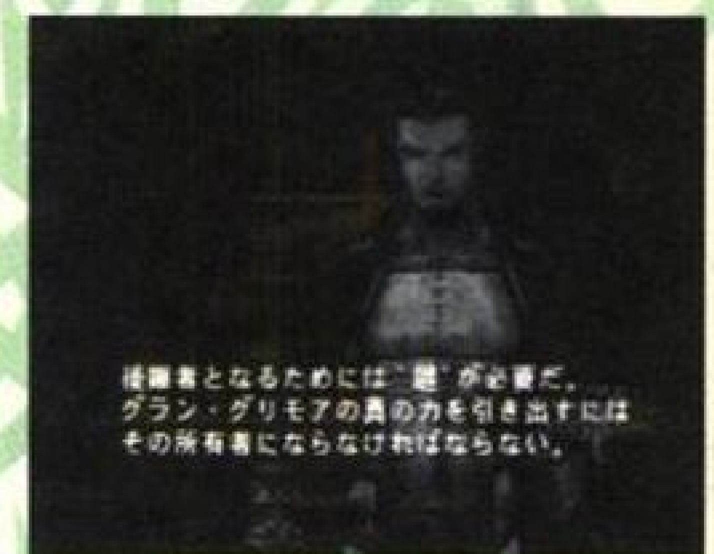
하딩: 이 아이는 공작의 아들이다. 중요한 인질이지. 너무 무서워서인지, 한마디도 하질 않아.

캐로: 당신에게는 꽤 의지하고 있는 것 같군요.

하딩: 글쎄. 나도 잘 모르겠어.

캐로: 당신들 메렌캄프가 공작저를 점거한 이유는 뭐죠? …대답해요!

하딩: 알 필요 없어.



▲ 갑자기 보이는 하딩의 마음

하딩의 마음: 우리들은 공작에 반공을 반기를 든 거야. 공작은 25년간 키워 온 이 목장을 처분하려 했지.

캐로: 공작은 이 목장을 처분하려 했다…

하딩: 너…

하딩의 마음: 공작은 불치병에 걸려 있어. 죽음을 눈앞에 두고, 자신이 하고 있는 것이 무서워진 거야. 그래서, 자신의 생명이 남아있을 때 이 도시를 없던 것으로 하려 했어.

캐로: 이 도시를 공작의 손에서 지키려는 거군. 당신들은.

하딩: 너, 내 마음을 읽고 있는 건가?

캐로: 어째서 공작령을 점거한 거죠? 대답해요!

하딩의 마음: 후계자가 되기 위해서는 열쇠가 필요하다. 그란·글리모어의 참된 힘을 이끌어내는 것은 그 소유자가 아니면 할 수 없어.

캐로: 열쇠?

하딩의 마음: 소유자인 공작은 곧 죽는다. 후계자 없이 이대로 소유자가 죽어버리면 모든 것이 끝이야. 공작은 저주받은



▲ 이렇게까지…

메렌캄프의 혈맥을 끊으려 하고 있지만, 그렇게 둘 수는 없어. 우리가 막을 것이다. 시드니는…

(더이상 하딩의 마음은 보이지 않는다. 자신의 허벅지를 찔러 의식을 흐린 것. 피가 철철…)

하딩: 이 이상, 내게서 뭘 캐내려고 하지 마…. 이동하자.

캐로: …이게 내 능력인가요?

하딩: 그래. 내가 떨어진 장소의 상황을 볼 수 있는 것처럼 너는 타인의 마음을 읽는 재능이 꽃핀 것 같다.

캐로: 재능?

하딩: 누구라도 능력을 가지고 있어. 하지만, 그 능력은 부의 능력이다. 웬만큼 존재해서는 드러나지 않는 능력이지. 그 잠자는 능력을 끌어내기 위해 "부의 파워"가 필요한 거다.

캐로: 그것이 마?

하딩: 그래.

캐로: 시드니도?

하딩: 음. 녀석이 내가 아는 한에서는 가장 낫지. 타인의 과거를 읽기도 하고, 타인에게 자신의 의지를 보여주기도 하는 등이다. 내가 모르는 능력도 있을지 몰라.

캐로: 슬프네….

하딩: 뭐가?

캐로: 타인의 과거를 읽고 진실을 알게 된다고 해도, 압도하는 능력이 있다면 그 말이 진실인지 거짓인지도 알 수 없잖아. 그가 진실을 말하고 있어도, 그것을 믿으라고 하는 한 진실인지 거짓인지를 우리는 구분할 수 없어.

하딩: 흥, 바보같은 소리를. 인간은 누구라도 거짓말을 한다. 부의 능력이 있건 없건 거짓말을 하고, 믿게 하는 것은 누구라도 가능해. 그렇지?

하딩의 마음: 그렇다면 녀석이 내게 거짓말을 했다는 건가.

캐로: 당신들은 그란·글리모어를 얻어서 무엇을 할 거지?

하딩: …

캐로: 알았어. 가요. 하지만, 시드니는 당신에게 무언가 숨기고 있어.

하딩: …로프를 가지고 와.



다시 자신의 의식

아슈레이: 타인의 의식에 자신의 의식을 밀어 넣는 능력… 내가 본 그 진실의 과거도 거짓일지 몰라…



▲ 이것들을 없애야 한다

다음의 통로에서는 발판에 올라타고 맞은편에 있는 큐브들을 파괴해야 건너갈 수 있다. 그렇게 진행하면 지하도시 서부로 나오게 된다. 방황하는 듀라한을 없앤 다음 우선 펜타그램에서 세이브하자. 서쪽의 문은 안쪽에서 걸려 있는 것으로, 나중에라도 편히 움직이려면 일단 열어두자. 그리고, 진행은 동쪽이다. 오른쪽의 문은 황금의 열쇠로 잠겨 있으니, 그냥 정면의 문으로 나가자.

바깥은 도심지 동부. 남쪽에는 펜타그램이 있다. 동쪽의 문은 외벽으로 가는 길이지만, 우선은 북쪽으로 진행한다. 졸졸 흐르는 개울을 건너 이번엔 서쪽으로 진행하자. 카트레아의 각인으로 봉인된 문을 열면 팩토리 〔정션〕에 들어갈 수 있다. 무기의 세팅을 모두 마쳤으면, 다시 밖으로 나와 북으로 난 작은 길을 향해 달리자. 이 길의 끝에는 팩토리 〔메탈 웍스〕가 있다. 이렇게 지척인 곳에 팩토리가 둘이나 있다는 것이 의아스럽겠지만, 다룰 수 있는 재료가 확연히 차이 난다. 메탈 웍스에서는 실버제와 다마스쿠스제만을, 정션에서는 실버와 다마스쿠스를 뺀 재료만 가공할 수 있는 것이다. …행복한가?



▲ 길은 이곳에 있다

메탈 웍스 바로 옆의 벽에는 통로가 있다(매달려 올라가야 한다). 길을 따라 가면 황동의 열쇠로 잠겨 있는 문이 있다. 열쇠라면 갖고 있으니, 어서 들어가자. 처음에는 작은 인형들을 상대하게 되는데, 다음 방으로 가

면, 아주 괴기스럽게 생긴 물건이 다가온다. 반인반조의 하피. 이 녀석의 모습은 정말 파격적인데….


▲ 보고 있노라면 화가 난다

즉사마법 베니쉬에 매우 주의하자. 정확히 HP 최대치만큼의 데미지를 입게 된다. 레지스트 매직 등으로 조금이라도 데미지를 줄여야 살 수 있다. 녀석을 쓰러뜨리면 〔허큐리언〕의 마법서를 얻을 수 있다. 바로 다음 방에서는 리치와의 보스전이 있으므로, HP·MP와 리스크를 완전히 회복하고 넘어가자.

BOSS 리치


▲ 메테오 임팩트. 강력하다

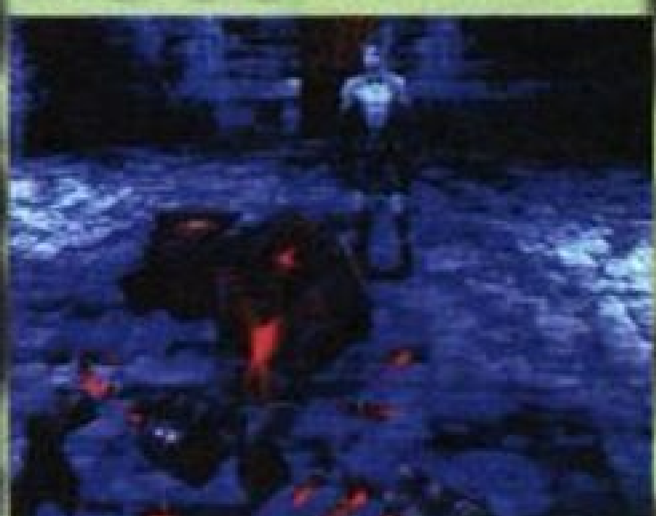
매우 강력한 마법 공격들을 구사해 오는 이블족. 사일런트라도 통하면 썩 쉬운 전투이겠거늘, 듣지 않는다. 공격 마법이 그다지 통하지 않으니, 차라리 허큘리언을 걸고 직접 공격으로 상대하자. 터무니없는 위력의 마법을 방어하기 위해서는 인밸리드 스펠을 사용하는 것이 좋다.

■전리품: 서모너 타이프, 이카레스의 머리띠, 큐라스의 각인, 마나 리퀴드, 미도시의 영약

전투가 끝난 뒤 리치의 잔존사념으로부터 텔레포트의 마법을 배우게 된다. 이제 한 번 지나온 곳으로 돌아갈 때 힘들게 뛰어다니지 않아도 된다!

자, 머뭇거리는 동안에도 시간은 지나가고 있다. 어서 다음 방으로 가자. 문을 열면 좌우의 갈림길을 만나게 되는데, 좌측의 문은 흑철의 열쇠로 잠겨 있다. 아직은 얻지 못한 열쇠이니, 열린 곳부터 가자. 우측의 방에는 상자가 있는데, 〔피블 마인드〕의 주문서와 함께 흑철의 열쇠가 들어 있다. 이제 맞은편의 문을 열 수 있다. 가자! 문을 열고 왼쪽의 문은 지상의 거리 외벽 북쪽과 이어져 있다. 지하도시 내에는 펜타그램이 없으니, 세이브를 하러 다녀오는 것도 좋겠다. 그렇지 않다면(혹은 다녀왔다면) 신속히 남쪽으로 이동하자. 이번에도 보스전이니 만반의 준비를.

BOSS 라스트 크루세이더


▲ …

듀라한과 크게 다를 것 없는 녀석. 다만, 예전처럼 복부를 집중적으로 공격하는 것은 효과적이지 못하다. 처음의 공격은 잘 들어가지만, 이후의 체인이 거의 가드당하기 때문. 차라리 드러나 있는 팔이나 가슴을 공격하자. 체력 관리에 조금만 신경 쓰면 간단히 이길 수 있다.

■전리품: 메릿사의 각인, [인라이트]의 글리모어, 천사의 미소

이제 길을 따라 가면 마지막 방에서(입구


▲ 가스트 주의

근처의 트랩 〔가스트〕에 주의) 〔레이지 본즈〕의 주문서와 스톡의 각인이 있는 아이템 상자를 발견할 수 있다


▲ 나올 때 또 밟으면 바보

이 시점에서 전체 지도를 열어 와인 저장고의 맵을 보면, 처음 미노타우로스를 만났던 방이 스톡의 각인으로 봉해져 있는 것이 보인다. 분명히 열려 있던 문이 어째서 잠겨 버렸는지는 모르겠지만… 호기심도 발동되고 하니 텔레포트를 사용해서 돌아가 보자(추억을 되살리며 걸어가도 좋다). 그 곳에서 아슈레이에게 복수의 이빨을 갈며 좀비가 된 미노타우로스를 만나게 된다.

이쪽에서 시가지 동부로 가서 북동쪽의 계단을 올라 건물 내의 통로를 거쳐 황동의 열쇠로 잠긴 문을 열고 들어가면, 마갱 제2계층으로 들어가게 된다. 물론, 일전에 갔던 곳과는 다른 입구. 들어가자마자 보스전을 갖게 되니 준비하도록.


▲ 이리로 들어간다

마법 [텔레포트] 여타의 마법들과는 달리, 주문서 없이 직접 익히게 되는 텔레포트. 워락, 시얼지, 소서리, 인챈트 어느 범주에도 속하지 않는, 하나의 독자적인 마법체계이다. 원하는 곳으로 이동할 수 있는 마법인 만큼 편리하게 사용할 수 있을 듯한데… 안타깝게도 리치처럼 환상적인 텔레포트는 불가능하다. 텔레포트 가능한 곳은 펜타그램과 펜타그램 사이. 펜타그램 위에 서서 텔레포트 마법을 사용하면 목적지의 지명을 선택하여 목적지로 이동하게 된다. 워프할 때는 맵을 펴서 목적지의 지명을 정확하게 알아두어야 한다. 이때 소모되는 MP는 워프하는 거리에 비례, 펜타그램 밖에서는 사용할 수 없다는 것을 명심하자.

PlayStation POWER 공략왕!



BOSS 에어 엘리멘탈

'에어 엘리멘탈'이라는 이름만으로도 공략법이 눈에 보일 것이다. 방어구는 바람 속성으로, 무기는 대지 속성으로 세트하면 오케이. 어느 사이엔가 엘리멘탈 마스터가 되어 있는 자신을 발견하게 될 것이다.

■전리품: [썬더 비스트]의 주문서, 마나 밸브

다음 방에는 펜타그램이 있다. 여기서 문을 열면 사건이 발생하는데… "깊은 곳의 문이 열리는 소리가 들린다"라는 메세지가 나온 후, 타임어택이 시작된다. 뭔지는 모르지만 일단 뛰자. 갈림길이 상당히 많아서 지도를 모두 돌아다니는 것은 시간 내에는 불가능. 펜타그램이 있던 방으로 돌아갔다 들어오면 시간이 리셋되므로 몇 차례 왔다갔다하는 것이 좋다. 혹은, 시간이 다 될 때까지 돌아다니면, 편안히 돌아갈 수 있다. 길 얘기를 조금 하자면… 첫 번째 갈림길에서 오른쪽의 방에는 아이템 상자가 있는데, 열쇠로 잠겨있기 때문에 연락으로는 열 수 없고 후에 상자의 열쇠를 얻은 후에 열 수 있다. 내용물은 자잘한 아이템들과 〔리스트레이션〕의 주문서. 갈림길 반대편을 따라 북서쪽 끝 방으로 가면 〔제네러스 힐〕의 주문서를 얻을 수 있다. 보스전에서 매우 유용하게 쓰이는 마법이니 반드시 얻도록 하자.

이제 남은 것은 첫 십자 갈림길에서 우측으로 가보는 것. 최종 목적지는 이쪽이다. 시간이 다하기 전에 재빨리 달리자. 탈출에 성공하면 녀석을 만날 수 있다.

BOSS 어스 엘리멘탈

이 녀석은 다른 엘리멘탈들과 달리 매우 빠르고 민첩하다. 움직임도 많기 때문에 힘내서 뛰지 않으면 공격기회를 잡기 어렵다. 한 번 때리기 시작하면 확실히 보내는 것이 편하다.

■전리품: [가이아 스트라이크]의 주문서

뒤의 문으로 나가면(일방통행이다) 언젠가 크라우드 드래곤을 만난 곳 앞으로 나오게 된다. 위에 있는 문은 흑철의 열쇠로 열고 들어갈 수 있으니 반드시 들어가 〔스파크 어택〕의 주문서를 얻도록 하자. 여기까지 마무리하면 마갱에서 할 일은 끝.

전체 맵을 둘러보다 보면, 지하도 서부에 흑철의 열쇠로 잠긴 문이 군데군데 보인다. 시가지 동부를 통해 지하도 서부로 들어가면, 우선은 아무 생각도 하지 말고 앞으로만 곧장 가자. 일직선으로 쭉 가면 언젠가 보았던, 흑철의 열쇠로 잠긴 문이 있다. 문을 열고 들어가면 스켈톤 두 마리와 리치가 지키고 있는 상자가 있다. 안에는 현자의 영약과 크레마치스의 각인, 장비 약간이 들어 있다.

다시 앞으로 나와서, 지도를 보고 흑철의 열쇠로 잠겨 있는 문을 찾아가자. 문을 열면 아래로 내려가는 계단이 나온다. 더 아래, 라고? 우선은 그대로 따라가자. 계단을 내려가 문을 열면… 파란 녀석이 나타난다.

BOSS 워터 엘리멘탈



▲ 아쿠아 블래스트

엘리멘탈… 이다. 물의 속성…이다. 펜팀… 이다. …스파크 어택을 걸고 싸우면 편리하다는 것 정도는….

■전리품: [이바란지]의 주문서, 현자의 영약, 수도승의 비약

워터 엘리멘탈을 없애고 앞에 있는 문을 열려하면, 아스터의 각인으로 봉인되어 있다는 메세지가 뜬다. 그렇다면야, 각인을 찾으러 가야지. 일단은 거리외벽 북측의 가장 북쪽에 있는 방으로 가자. 블러드 리자드들의 방해를 뿌리치고 도착하면, 크레마치스의 각인으로 봉인된 문이 보일 것이다. 문을 열면, 지하도 동부로 내려갈 수 있다(물론 일전에 지난 길과는 다르다).



▲ 이런 녀석도 잡어로 나온다

새로 열린 길을 따라 내려가면(달리 갈림길은 없어서 편하다) 작은 방에 도착하게 되는데, 여기 있는 상자에 아스터의 각인이 있다(더불어 〔스턴 크라우드〕의 주문서와 라운드 실드도 있다). 아, 상자 앞에 트랩 〔디아보로스〕가 있다고 경고하는 것을 깜빡했네. 밟았다면… 용서해 주세요.



▲ 여기다 함정을 깔면 어떡해!

자, 아스터의 각인을 얻었으니, 재빨리 지하도 서부로 돌아가 라임스톤 운반로로 들어가자. …라고 생각하고 지하도 동부를 빠져 나오는 순간, 누군가와 마주쳐 버렸다. 의문의 2인조? 저 여자는 길덴스턴 일행의 니치가 분명한데, 저 떡대 남성은 누구지?



▲ 선글래스 벗은 원고맛 스타K

원고마스터K(가칭): *틀렸어, 맥이 뛰지 않아. 죽은 거야…*

(아슈레이를 돌아보며) 네놈! 네놈이 죽였나!!

다가오는 두 사람. 아슈레이는 재빨리 물러서지만, 괴한은 어느새 아슈레이의 뒤로 돌아가 있다.

원고마스터K(가칭): *네놈이 죽였구나….*

니치: *티거, 이놈이다. 이놈이 VKP의 리스크 브레이커야*

(호오, 이 친구 이름은 티거로군).

티거: *그런가, 네가 문제의 리스크 브레이커구나, 내 동료를 죽인 벌을 받게 해주마!*

그리고 시작되는 전투. 보스전이 아닌, 단지 이벤트성 전투일 뿐이다. 둘 중 한 사람만 쓰러뜨리면 전투는 종료된다. 둘 다 강한 공격력과 방어력을 갖고 있으며, 특별히

약점은 보이지 않는다. 체인을 이용해 한 명만 착실히 공격하는 것이 가장 바람직하다. 보스전이 아니니만큼 전리품도, 성장도 없다. 마음껏 아쉬워하자.



▲ 강력!

티거: *쳇, 강하군. 역시 리스크 브레이커.*
니치: *적을 칭찬하면 어떡해, 티거.*
티거: *일단 퇴각하자. 니치, 알겠지?*
니치: *뭐야.*
(두 사람은 텔레포트한다)



▲ 워프하는 두 사람

아슈레이: *…아까의 시체는 그릿솜이었어. 어째서 여기 있는 거지?*

다시 문을 열고 계단으로 나오니… 아직 니치와 티거가 있고, 게다가 그릿솜도 일어난다고? 안돼, 아직 리스크도 회복되지 않았단 말이야!



▲ 그릿솜 벌떡

그릿솜: *…기다려주십시오. 몸이, 몸이 마음대로 움직이지 않습니다. (아슈레이를 보고) 너, 너는!*
티거: *미안하네. 더 이상 너를 도와줄 수는 없어.*
그릿솜: *나는 대체…?*
니치: *그릿솜, 너는 이미 죽었어. '마'에 의해 좀비가 된 거야! 가엾게도. 혼이 그대로인 것은 좋지만, 시체에 불어넣은 것이 자신의 시체였다니.*
그릿솜: *으아아아아아아앗!*
목소리: *죽여. 놈을 죽여.*
그릿솜: *누, 누구냐? 도시가, 말하고 있는 건가? 내 피와 뼈를… 네놈들에게 줄 수는 없어!*
(밖으로 뛰어나가는 그릿솜)
티거: *그릿솜!*
(아슈레이를 경계하지만, 이내 그릿솜을 따라 나간다)



휴우… 굉장히 긴장했는데, 다행히 전투는 없구나. 세이브, 어서 세이브가 하고 싶어. 이대로 앞으로 곧장 외벽 북쪽을 따라 가면 리저드맨이 많으니, 도시 동부로 빠져나가서 돌아가야겠다(세이브도 할겸).

우여곡절 끝에 라임스톤 운반로로 들어가면, 어디선가 대화중인 성인기사단 일행을 볼 수 있다.



▲ 대성당 앞에 선 성인기사단 일당

길덴스턴: *여기인가?*
로젠크란츠: *그래, 확실히 최상층이다.*
길덴스턴: *좋아, 가자!*

어디론가 들어가는 길덴스턴과 사만사. 헌데, 로젠크란츠는 혼자 다른 곳으로? 언제 봐도 이상한 집단이라니까. 신경쓰지 말고, 갈 길을 가자.

웃, 들어오자마자 갈림길. 호사(好事)는 동쪽으로부터 오나니, 동쪽(계단을 내려가 왼쪽)부터 가보자(사실 오른쪽으로 가도 결국 같은 길이지만, 오른쪽으로 가면 아이템 상자를 놓치게 된다). 동쪽 문을 열면 또 갈림길? 한 번 동쪽으로 향한 것, 계속 동쪽이다! 역시, 동쪽에는 아이템 상자가 있다. 내용물은 갖가지 무구와 〔블레싱〕의 주문서. 응? 키 아이템은 없는 건가. 그렇다면 방금 지나온 또 하나의 갈림길로 가자. 계단을 따라 내려가면 듀라한이 지키고 있는 몬스터 하우스. 이곳을 지나 바로 다음 방의 한가운데에는 트랩 〔포이즌패널〕이 있으므로 밟지 않게 조심하자.



▲ 듀라한! 보고 싶었어!

바로 다음 방에 있는 퍼즐이 재미있다. 뭔가 파랗게 빛나는 블럭이 하나, 빨갛게 빛나는 블럭이 하나. 들었다 놨다 들었다 놨다 해보면… 알겠는가? 이 녀석들은 자석이다(색으로 추정해 보건대 빨간녀석이 N극 파란 석이 S극일까)! 파란녀석을 빨간 것 위에 올리면 털컥! 하는 소리와 함께 붙어버리고,



▲ 생긴 것도 신기하지만



▲ 뜨는 것은 더 신기하다

파란 것끼리 쌓으면 오옹~ 하고 뜬다. 이렇게 띄워놓고 올라가 위의 문을 열자. 큐라스의 각인으로 봉인되어 있는데, 우리는 각인을 갖고있지 않은가. 문이 열리면 다시금 좌우로 갈림길이지만, 우측의 문은 황금의 열쇠로 잠겨 있으니… 선택의 여지는 없다, 왼쪽!



▲ 그것을 밟고 점프!

발을 떼어 놓으면 다시금 다시 캐로의 모습이 보인다.

캐로: *옳지 않네.*
하딩: *공작저택 점거 때 충격을 받고 한번도 입을 떼지 않고 있어. 배는 안고프니?*
조슈아: *(도리도리)*
캐로: *꽤 상냥하네.*
하딩의 마음: *…국가보안청에 속해 있을 때의 일이다. 나는 어떤 임무에 관련된 조사를 받고 있었지. 그것은 적국의 반체제파에 무기를 비밀리에 흘리는 특수임무에 대한 조사였다. 그 무기의 일부가 상대에게 전해지지 않았다는 거다. 무기의 일부를 암루트로 빼돌리고 있었던 거야. …그런 일을 한 것, 범인은 나만이 아니었어. 그 때, 녀석들은 내게 제안을 해 왔다. 책임을 묻지 않는 대신, 동료를 팔라고. …내게는 12살 아래의 동생이 있었다. 동생은 병약했어. 언제 죽을지 모르는 정도였지. 돈도, 자유도 필요했어… 나는 동료를 팔았다. 하지만, 놈들은 나를 자유롭게 풀어주지 않았어. 감옥에서 도망쳤을 때는 동생이 이미 세상을 떠난 후였다….*



▲ 또다시 보이는 하딩의 마음

캐로: *당신이 메렌캄프에 속해있는 것은, 당신에게 부정을 저지른 사회에 대한 복수인 건가요?*
하딩: *또 내 마음을 읽었냐!*
캐로: *이런 짓 해도 당신의 동생은 돌아오지 않아요!*
하딩: *시끄러워! 네가 뭘 아냐!*
캐로: *약한 척 하지 말아요! 자신의 약함을 타인의 탓으로 돌리지 말라구요!*
하딩: *이게!*

(캐로를 치려고 하는 순간, 파공음이 들리며 하딩의 복부에 화살이 꽂힌다. 그리고 등장하는 것은…)



▲ 길덴스턴 등장

하딩: *이렇게 빨리 따라올 줄은…!*
길덴스턴: *익숙해져야 했던 것은 네놈들만은 아니야.*

대체 그들은 어디에 있는 것일까. 우선 앞에 있는 펜타그램에서 세이브를 하자. 우측의 문은 백은의 열쇠로 잠겨있으니, 일단은 앞으로. 문을 열자마자 바로 앞에 트랩〔마비〕가 있다. 다만 전투는 없으니 안심. 퍼즐이 기다리고 있기는 한데, 단지 마그네틱 큐브를 쌓고 뛰어넘어 가면 된다. 물론 직접 반대편으로 갈 수는 없고, 왼쪽에 큐브가 쌓여있는 곳으로 뛴 후 쌓여있는 큐브 위로 올라가 건너가자(3개 정도는 부숴 줘야 올라갈 수 있다). 맞은편의 방안에는 아이템이 가득~ 들어있는 상자가 있다. 내용물은 역시 각종 무구와 〔드레인 마인드〕의 주문서(吸精のグリモア). 방을 지키고 있는 어스 엘리멘탈은 몸통 이외에는 거의 타격을 받지 않는다.



▲ 똥보의 지방을 공격하자

이번엔 다시 밖으로 나가, 쌓여있는 큐브 위로 올라가자(역시 큐브 하나는 파괴해야 한다). 이곳에도 문이 있다. 베릿사의 각인으로 봉인을 풀면 문이 열린다. 그리고, 그 앞에는 오우거 로드와의 보스전이 기다리고 있다.

BOSS 오우거 로드



▲ 여전히 잽싸다

몸체 이외에는 거의 타격을 받지 않는다. 종족은 Beast. 수왕석을 무기에 끼우고 싸우면 한결 수월하다. 더불어 바람 속성의 토네이도 마법을 구사해 오므로 참고하자(위력이 상당하다).

■전리품: 스카이브너, 이가레스의 머리띠, 성모의 영약, 미니 리퀴드 × 3, 큐어 노스트럼

바로 뒤의 방에는 펜타그램이 있다. 뒤에 후회하지 않게 잊지 말고 세이브하자. 왼쪽의 방에는 워터 엘리멘탈이 지키고 있는 아이템 상자가 있다. 상자 안에는 〔플레임 스피어〕의 주문서와 함께 성모의 영약이 있으니 반드시 얻자.

BOSS 프로스트 드래곤



▲ 뭔가 노쇠해 보인다



▲ 프리즈 브레스

이제는 드래곤 사냥도 지겹다. 드래곤 슬레이어 아슈레이의 체인 앞에 한없이 무력한 드래곤이지만, HP만은 갈수록 많아져서, 이번엔 500을 상회한다. 드래곤과의 전투 때마다 누누이 하는 얘기지만, 시작하자마자 접근하는 것이 무엇보다 중요하다. 그 뒤는… 체인이 알아서 해 줄 것이다.

■전리품: [프로스트 가드]의 주문서, 만능약, 성모의 영약

다른쪽으로 나가면 다시 아래로 내려가는 계단. 캐로와 하딩은 윗쪽에 있는 것 같은데, 대체 아슈레이는 어디까지 내려가는 걸까? 달리 길이 없으니, 그냥 내려가 보기로 한다. 길을 따라 가다 보면 카운터 달린 굴리기 큐브가 있는 벼랑이 나오는데, 괜히 큐브에 신경쓰지 말고 그냥 발판에 올라타 발판이 최고위에 있을 때 건너뛰자. 문을 열면….

이번에도 키 아이템은 없다. 앞쪽의 문을 지나면 제법 복잡한 퍼즐이 나온다. 우선 입구 바로 앞에 있는 무저항 큐브를 앞으로 쭉 민 다음, 위에 있는 무저항 큐브를 아래의 큐브 위로 떨어뜨린다. 다음은 왼쪽의 카운터 큐브를 움직일 차례. 우선 미는 큐브 위에 있는 카운터 큐브를 동쪽으로 굴려 미는 큐브 옆에 떨어뜨린 다음, 혼자 있는 카운터 큐브를 남쪽으로 두 번 굴리자. 이젠 미는 큐브를 위한 발판이 모두 갖춰진 상태. 큐브를 잘 밀고 가서 맞은편으로 건너가는 곳 앞의 구석에 끼워 넣으면 OK. 이제 페르시아 왕자처럼 멋지게 점프해서 넘어가자.



















그나저나, 하딩과 캐로가 위기상황이던데…



▲ 기사단장은 고문을 잘 해야 한다

길덴스턴: 말해! 열쇠는 어디에 있나!
하딩: 모른다!
(길덴스턴이 충격파를 날린다)
길덴스턴: 막아도 소용없다. 자, 말해라.
하딩: 저, 정말… 모른다….
길덴스턴: 전혀 모르는 건 아닐텐데.
(재차 충격파를 날리는 길덴스턴)
하딩: 네, 네놈, 시드니와 같은 능력을! 어떻게… 거기까지 '마'를… 받지는 않았을 텐데!
길덴스턴: '마'가 레아몬데에만 있다고 생각하는 거냐? 법왕청을 깔보지 마라!
(길덴스턴의 손에서 빛이 보이더니, 하딩은 지금까지와 다른 곳에 있는 자신을 발견한다)



▲ 기사단장은 최면도 잘 건다

시드니: 괜찮아?
하딩: 아, 그래.
시드니: 이제 괜찮아. 이 도시를 손에 넣기 위해 후계자의 의식을 하자.
하딩: 열쇠를… 찾은 건가?
시드니: 열쇠?
하딩: '피투성이의 죄' 말야.
시드니: 아아, 그렇지. '피투성이의 죄'였지.
하딩: 나를 시험하는 건가, 시드니?
시드니: 그래, 말해봐, 형제.
하딩: '피투성이의 죄'라 불리는 열쇠를 갖고 있는 자야말로 후계자의 후보다. 후계자는 '혼(Phantom)'을 이용하여 마를 자유롭게 운용할 수 있는 소유자. 혼 따위 이 도시에는 잔뜩 있으니, 이제 열쇠만 있으면 돼. 자, 시간 없어. 내게 찾아다 줘.
(다시 원래의 장소로 돌아오는 하딩. 역시, 그것은 길덴스턴이 보여준 환상이었다. 눈치채지 못하고 모든 것을 술술 불어버린 하딩. 분하겠지)
하딩: 제길!
길덴스턴: 피투성이의 죄라고? 어디선가 들어본 것 같은데?
(천장의 문양을 본다)
길덴스턴: 언젠가 이단사냥이 행해지던 시대, '역위치의 성인'이 그려진 문신을 이단자의 증표로 새겼다고 했지… 그게 '피투성이의 죄'였다… 그래! 시드니는 벌써 열쇠를 손에 넣은 거야!

하딩: 뭐라구?

길덴스턴: 놈의 등에 있는 문신이 피투성이의 죄다! 놈은 벌써 열쇠를 손에 넣고 있는 거야. 너는 속고있었던 거다.



▲ 시드니는 이미 열쇠를?

하딩: 마, 말도 안돼….

길덴스턴: 그렇다면, 어째서 시드니는 후계자가 되지 않은 거지? 공작의 목숨이 얼마 남지 않았을 텐데?

하딩: 설마… 공작의 명령에 따른 셈인가?

케로: 그만둬!

(결국 길덴스턴의 검이 하딩의 가슴을 꿰뚫는다)

어디선가 죠슈아와 발돌바 공작이 함께있는 모습이 보인다. 헌데… 공작이 지금보다 훨씬 젊다?

이번엔 시드니

시드니: …하딩



▲ 하딩의 위기를 느끼는 시드니

(문이 열리며 로젠크란츠가 들어온다)



▲ 느끼맨 등장

로젠크란츠: 그 리스크 브레이커에게 무슨 말을 한 거냐.

시드니: 알고있는 것 아닌가?

로젠크란츠: 그런가… 역시 그 녀석을 후계자로 만들 셈인가.

시드니: 포기했으니까. 불완전한 죽음으로는 역시 의미가 없어.

로젠크란츠: 무슨 뜻이지?

시드니: 모르겠나? 그 남자는 이 마도를 받아들이기에 적합하다. 마를 받아들일 모든 조건을 갖추고 있어.

로젠크란츠: 그런 나약한 정신의 소유자가? 그놈은 어린애처럼 쓸데없는 정의감에 휘둘리는 놈이다!

시드니: 그래서 좋은 거다. 마를 악용하려 하지 않아. 너 같은 저질이 아니라구.

(로젠크란츠 펀치!)

시드니: 놈에게 진 화풀이를 내게 할 셈인가? 하지만, 너는 나를 이길 수 없어.

(시드니 충격파를 날린다)

로젠크란츠: 나에게 네 힘은 통하지 않아. 유감이지만.

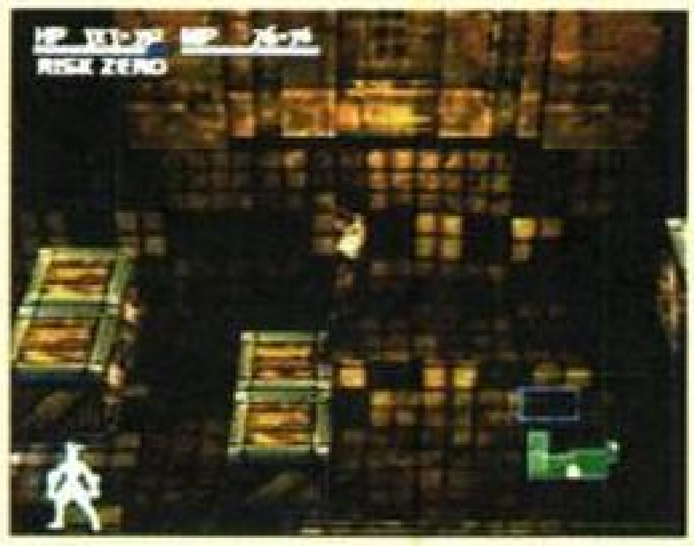
대체 어디서 무슨 일이 벌어지고 있는 것인지, 도무지 알 길이 없다. 그냥 눈앞에 보이는 길을 가자. 이제부터는 길티어 신전이다. 앞에는 큰 벼랑이 있는데, 왼쪽외벽을 통해 간단히 건널 수 있다. 중요한 것은, 왼쪽 외벽에 트랩〔트랩 클리어〕가 있어서, 이 녀석을 밟으면 맞은 편 오른쪽 외벽에 있는 트랩〔힐 패널〕이 사라져 버린다. 조심해서 건너뛰자. 문을 열면 라스트 크루세이더가 길을 막아선다. 스턴 크라우드를 자주 걸어오니, 디펜스 어빌리티 중 셀프 리커버리를 세트하는 것 잊지말자. 쓰러뜨리면 〔클리어랜스〕의 주문서를 얻는다.



◀ 힐 패널은 여기 있다

여기서 다시 좌우로 갈림길. 우선 우측으로 가보자. 이곳에 있는 퍼즐은 제법 까다로우나, 조금만 머리를 쓴다면 풀 수 있다. 정 모르겠으면 아래의 사진을 참고.















높이 있는 문을 열고 다음 방으로 가면, 미노타우르스 로드가 있다. 공격패턴은 미노타우르스와 같다. 다만, 역시 파워가 있고 HP도 높다. 약한 부위도 가슴이라는 데 주의. 다른 곳은 체인이 잘 들어가지 않는다. 문이 잠겼으니 승부를 피할 수도 없는 일(게다가 쓰러뜨리면 성모의 영약을 준다). 승부! 방 한쪽 구석의 상자에는 백은의 열쇠가 있다.



▲ 강렬하지만 강력하지 않다

이제 방을 나와, 처음 라사트 크루세이더를 만났던 곳에서 왼쪽 문으로 가자(나가기 전에 왼쪽으로 나 있는 문으로 나가면 라임스톤 운반로와 연결되는데, 이쪽으로 가면 마도사의 영약을 얻을 수 있는 방으로 갈 수 있다).

이곳의 퍼즐을 푸는 열쇠는 '무저항 큐브를 어떻게 움직이는가'이다. 무저항 큐브를 벽에 붙여, 그 위로 미는 큐브를 올리면 된다. 무저항 큐브의 이동경로는 카운터 큐브로 결정한다. 자세한 것은 사진 참조.









몬스터가 있는 방 하나를 지나, 기다리고 있는 것은 로젠크란츠. 녀석, 어디 있나 했더니… 불의의 일격을 받은 아슈레이는 쓰러진다.

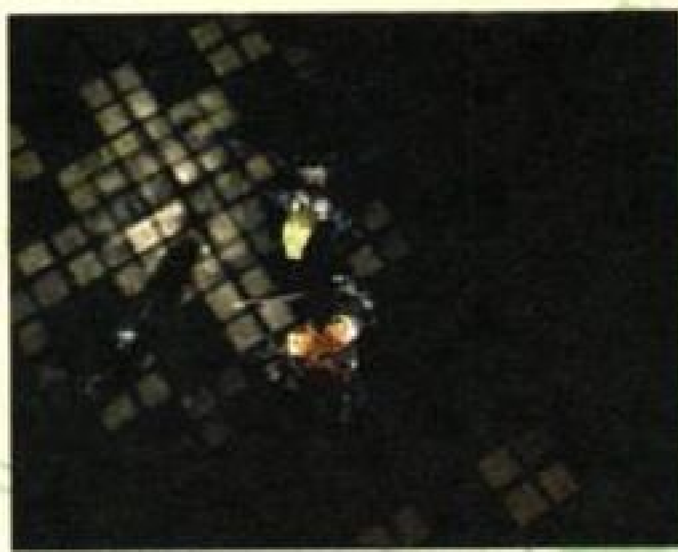


▲ 로젠크란츠의 일격에 쓰러지는 아슈레이

로젠크란츠: *어떠냐, 녀석아. 어째서 이런 녀석이 후계자라는 거지? 역시 내가 아니면 안돼. 하딩은 죽었다. 그 공작영감도 이젠 죽어간다. 게다가, 시드니 네놈도 소멸하지 않는다는 보장이 없잖나? 이 도시를 법왕청의 바보들에게 넘겨줄 참인가? 아니지? 그러기 위해 지금까지 고생한 게 아닌가. 그렇지, 시드니? 내게 맡겨라. 내가 확실히 네 의지를 이어주마. 자, 의식을! 나를 후계자로 지명하는 거다!*

시드니: *네놈 같은 저질은… 땅바닥이나 기는 게 어울려.*

(로젠크란츠의 검에 떨어지는 시드니의 오른팔)



▲ 아악, 내 팔이! 라고 외치지 않는 시드니

로젠크란츠: *불사신이라고 해도, 잘라진 팔을 붙일 수는 없을 테지? 하하하하.*

(일어서는 시드니)

로젠크란츠: *뭐, 뭐야?*

시드니: *내 사지는 신에게 바쳤다.*

(…팔이… 다시 붙었다…)



▲ 편리하게도 다시 붙는다

시드니: *네 얼굴은 질렸다.*

로젠크란츠: *…소용없어. 네 능력은 내게 통하지 않는다.*

(순간, 자신이 오른손에 시드니의 잘린 팔이 들려있는 것을 보고 내팽개치는데, 그것은 환영. 그는 자신의 검을 버린 것이다)



▲ 그건 자네 검이라네 친구

시드니: *여기가 레아몬데라는 것을 잊지 마라. 로젠크란츠.*

로젠크란츠: *나를 속인 건가. 시드니?*

시드니: *속여? 네가 멋대로 내 능력이 통하지 않는다고 생각한 것뿐이다.*

(깨어나는 아슈레이)

시드니: *괜찮아, 로젠크란츠. 나는 널 죽이지 않는다.*

(순간 벽에서 카리의 상이 일어나 로젠크란츠를 날려버린다)



▲ 살리둬으

시드니: *이 도시를 네게 주마! 모든 힘을 전해주겠다! 그러니, 어서 와라! 이 고지까지! 이제 조금이다, 너라면 금방 올 수 있어!*
아슈레이: *그런 건 됐다. 멜로즈는 어디에 있나!*
시드니: *잃어버린 처자를 도울 수 있을 지도 모른다! 만나면 감사해라! 과거를!*

BOSS 카리



▲ 7체인이면 COOL?



▲ 슈풍크

약점은 머리. 베기에 약하다. 상당히 괴기스러운 녀석. 상대하기 싫지만… 어쩔 수 없다. 인간형이니 그에 맞게 무기를 세팅하자. HP는 높지만 허큐리언을 걸고 싸우면 금방 쓰러뜨릴 수 있다. …전리품은… 없다. 화난다….

쓰러진 카리의 상을 뒤로하고 발판에 올라서면, 로젠크란츠와 길덴스턴이 헤어졌던 장소로 나온다. 아름다운 대성당… 이제 캐로가 있는 곳까지 조금… 일까. 서둘러 대성당 안으로 들어가자. 대성당에서는 수많은 보스들과 싸우게 되는데, 펜타그램을 찾기 힘드니 이곳으로 자주 와야 할 것이다.



▲ 이것을 타고



▲ 대성당으로

안으로 들어가면 1층에는 발판이 있지만, 마력이 끊겨 있는지 본래의 푸른색이 아닌 붉은색이다. 일단은 아래로 내려가 본다. 아래는 지하수로가 흐르는 길. 지하수로 바로 옆에는 트랩 〔힐 패널〕이 있으니 참고하도록. 바로 맞은편의 문을 열면 그놈이 나타난다.

BOSS 이프리트



▲ 오크 같은 얼굴의 정령왕



▲ 이건 정말 강력하다

화염의 정령왕. 패턴 자체는 파이어 엘리멘탈과 크게 다르지 않지만, 마법공격의 위력의 차이는 크다. LV3의 프레임 스피어를 제대로 맞으면 일격에 골로 가는 수도… 체인은 머리에 가장 잘 들어간다. 무기를 물 속성으로 세트하는 것, 잊지 말자.

■전리품: 성모의 영약, [플레임 스피어]의 주문서



▲ 배터리가 없나?



▲ 여기에 힐 패널

플레임 엘리멘탈을 누르고 갈림길 왼쪽으로 나가면 바다가 보이는 절벽. 멋진 풍경에 아슈레이가 폼이라도 잡으려나 생각했는데, 이번엔 아이언 크랩이 나타난다.

BOSS 아이언 크랩



▲ 또다시 거대한 꽃게

언젠가 만났던 크랩 자이언트의 재탕. 방어력이 터무니없이 상승했다. 체인의 위력을 십분 느끼게 해주는 전투. 예전과 마찬가지로 땅의 속성이며(게라고 해서 물의 속성일 거라고 속단하지 말자), 당연히 바람 속성의 공격에 약하다.

■전리품: 워렌스, 패왕의 영약

이 녀석까지 처리하면 1층의 발판이 움직이는 것이 보인다. 그럼 당장 1층으로! …가 아니라, 지하를 좀 더 뒤져보자. 우선 힐 패널에서 HP와 리스크를 회복한 후, 지하수로 반대편으로 건너가 마리드를 만나자.



▲ 경치 하난 끝내준다

BOSS 마리드



▲ 팔이 가장 무난하다

물의 정령왕. [이바란지]를 LV3까지 구사한다. 공격력과 HP가 높은 것을 제외하면 워터 엘리멘탈과 다르지 않다. 힘내자, 파이팅!

■전리품: 성모의 영약, [이바란지]의 주문서

마리드를 쓰러뜨리면 어딘가의 발판이 움직이는 것이 보인다. 혹시? 다시 아이언 크랩을 만난 곳 맞은편으로 가 보면, 역시 발판이 움직이고 있다. 이 녀석을 타고 올라가 왼쪽의 문으로 들어가면, 이번엔….

BOSS 진


▲ 바람의 정령왕 등장


▲ 괴롭지만 힘내자

바람 속성이므로 대지계 공격과 바람계 방어에 신경쓰자. 할 말은 그것 뿐….

■전리품: 성모의 영약, [썬더 버스트]의 주문서


▲ 어딘가에서 무언가가 움직인다

이 녀석을 쓰러뜨리고 난 후에도 어디선가 발판이 움직이는 것이 보인다. …대체? 방에 있는 상자를 열면(약간의 퍼즐이다), 상당히 좋은 방어구인 플류트 메일과 플류트 핸드를 얻을 수 있다(성자의 비약도 있다). 방을 나가 다시 올라가는 발판을 타자. 발판이 멈춘 곳에 내리면 높은 곳에 또 다른 발판이 보이지만, 우선은 건너편에 보이는 문으로 나가자. …절벽. 정말 아찔하게 생긴 성당이다. 폴짝폴짝 뛰어 옆의 문으로 들어가면….



▲ 아찔한 성당


▲ 플레임 드래곤의 위용

이번엔 너냐, 플레임 드래곤! 드래곤과도 엘리멘탈만큼 싸워봤으니, 모든 요령은 알고있을 것이다. 플레임 드래곤인 만큼, 속성은 불. 운디네의 벽옥을 장비하고 싸우자(라고는 하지만, 역시 주는 체인 어빌리티). 쓰러뜨리면 카라의 각인과 마도사의 시약을 얻는다. 이제 드래곤은 결국 보스로 인정받지도 못하게 되어 버렸다.


▲ 리스크 브레이커 아슈레이, 드래곤 시체에 깔려 죽다

그냥 텁텁한 마음을 뒤로하고, 우선은 오른쪽 문을 열어보자. 왼쪽 외벽을 타고 가면서 레버를 조작한 후, 맞은 편의 문 안으로 들어가면 문 왼쪽에 무저항 블럭 둘과 아이템 상자가 있다. 퍼즐은 아래의 사진과 같이. 상자 안에는 플류트 핸드와 플류트 타이프가 있다. 옆의 발판을 타고 내려가면, 역시 퍼즐과 상자가 있는 곳. 발판은 계속 오르락내리락하니 걱정하지 말자. 상자를 여는 방법은 상자 앞에 블럭을 차곡차곡 쌓는 것. 단, 하나의 상자도 파괴해서는 안된다. 상자 안에는 성모의 영약과 오팔 실드, 바고네트가 있다. 성능 좋은 장비들이니 반드시 얻자.



▲ 레버를 움직이면


▲ 어딘가의 문이 열린다





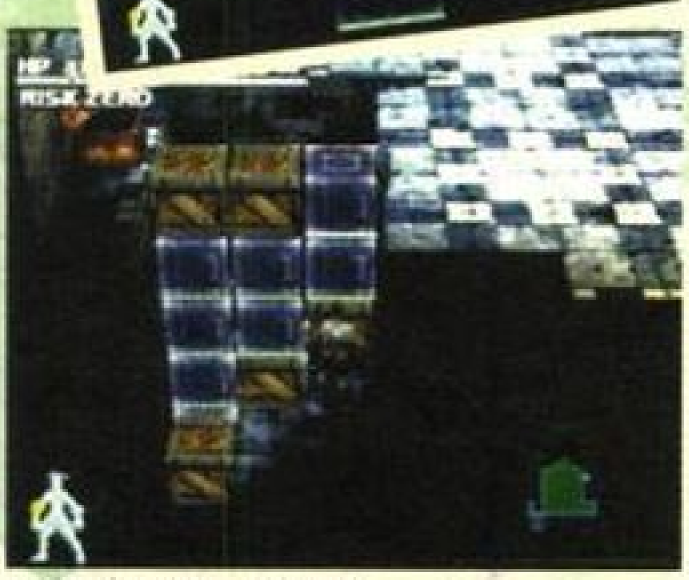




▲ 이런 순서로







▲ 차곡차곡 쌓는 것이 목적



▲ 올라갈 때는 매달려서

다시 발판을 타고 올라가 플레임 드래곤을 만난 방의 또 하나의 문으로 들어가자. …정말이지, 이 성당은 정말 무섭다. 어째서 이런 장소가 존재하는 것일까? 우선은 오른쪽 외벽을 따라 돌아보자. 공중에서 방향 바꾸기를 적절히 써주지 않으면 떨어져 버린다. 문을 열고 들어가면 리치 로드와 스켈톤 T 두 마리가… T는 아니군… 기다리고 있다. 언제나 보던 약한 녀석들. 리치의 마법 공격에만 주의하자. 세 놈을 없애면 잠긴 문이 열리면서 또 어딘가의 발판이 움직인다. 정말 발판 많은 성당이다.



▲ 뭐하는 건물이냐아



▲ 리치 로드. 마법의 강력함은 사기수준



▲ 이곳에 큐어 패널

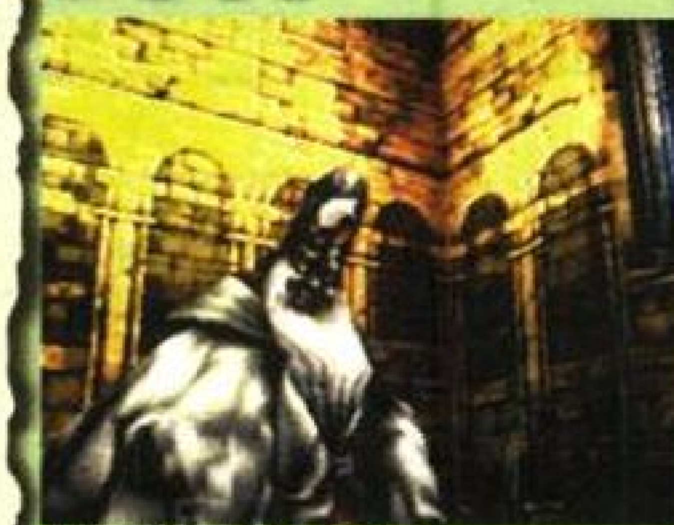
다시 외벽을 따라 맞은편으로 건너가자 (문을 나서서 오른쪽 끝에 큐어 패널이 있다). 조심조심 건너 계단을 내려가면, 이번엔 좀비 나이트 둘과 리치가 있다. 역시 리치를 먼저 없애는 편이 수월하다. 리치를 쓰러뜨리면 코나라의 각인과 함께 성모의 영약, 〔익스플로즌〕의 주문서(爆裂のグリモア)를 얻는다.

다시 2층의 맨 처음으로 돌아와, 높이 떠 있는 발판을 타고 3층으로 올라가자. 정신없이 왔다갔다하는 3개의 발판을 넘어 맞은편에 도착하면, 카라의 각인으로 봉인된 문을 연다.



▲ 자신 없으면 마법으로 멈추고 건너자

BOSS 다오



▲ 인자하게 생긴 Mr.다오 등장

땅의 정령. 타 정령과는 달리, 굉장히 민첩하다. 게다가 왠지 높은 곳을 좋아해서, 공격 타이밍을 잡기도 힘들다. 한 번 잡으면 보내버리자.

■전리품: 슈로의 각인, 성모의 영약, [가이아 스트라이크]의 주문서

놈을 없애면, 순간 캐로의 영상이 보인다.

캐로: …도와줘, 라이오트!

아슈레이: 멜로즈! 어디야! …위인가!



▲ 워나!

시드니와 길덴스턴의 만남


▲ 시드니 등장

시드니: *하딩, 괜찮은가?*
길덴스턴: *기다리고 있었다, 시드니.*
시드니: *조심해.*
길덴스턴: *그 남자를 여기까지 데리고 온 것, 고맙지 않은가?*
하딩: *정말인가? 그 문신… '열쇠'였다는 게?*
시드니: *미안하다, 하딩.*
하딩: *왜? 어째서냐? 우리들은 뭘 위해?*
길덴스턴: *핫핫핫하, 네 녀석은 시드니에게 버려진 거다. 의식에 필요한 '혼(魂)'이란 것은 뭐냐? 대답해라, 시드니. 죽고싶은 거냐?*
(시드니에게 충격파를 날린다)
시드니: *종교 따위를 위해 순교하겠다는 거냐, 길덴스턴.*
길덴스턴: *종교가 아니야, 사상이다. 이 썩은 세상을 바꿀 사상이 필요한 거다. 지금 세상을 봐. 자기 이익만 생각하는 놈들이 득실거리고 있어! 자기 이익을 위해 특권계급에 알랑거리는 자, 노력해 봐야 헛수고라고 생각하는 자, 자기 꿈을 이루기 위해 남의 꿈을 짓밟는 자… 그것들을 고칠 수 있는 게 바로 공통의 가치관, 완벽한 법, 그리고 그것을 제어할 공포가 필요한 거다.*
시드니: *슬프군. 그래서는 인명이 존중받지 못해.*
길덴스턴: *구제한다는 게 아니야. 그저 그런 인생밖에 살지 않는 놈들에게 구제 따위는 필요 없어. 지금 우리에게 필요한 것은 '선별'이다.*
시드니: *독재자의 말로는 처참해. 주위에 들러붙는 것은 어떻게든 이득을 보려는 자들 뿐. 독재자는 항상 고독하다. 고작 혼자 죽는 일밖에 안돼.*
길덴스턴: *네놈도 조직의 리더다. 사상은 필요하지 않은가?*
시드니: *진짜 악당은 강대한 권력을 쥔 자라는 말이 틀린 게 아냐. 자기가 눈치채지 못하는 게 아쉬운 거지.*
길덴스턴: *잡담은 끝났다. 대답해 주실까.*
시드니: *싫다면?*
길덴스턴: *네놈의 몸을 난도질해 주마. 친구 놈도 함께….*
케로: *정말 연결된 혼이 아니면 의미가 없어요! 당신은 그럼 사람이 있나요?*
하딩: *시드니!*
(시드니가 멀리 있는 사만사에게 충격파를 날린다)
사만사: *꺄악!*
시드니: *워프한다, 하딩!*
(주문을 외우다가 멈칫한다)
하딩: *기, 기다려, 공작을… 친아버지를 도와주고 싶었지?*
(대답 없이 하딩과 캐로, 조슈아를 워프시키는 시드니. 그러나…)


▲ 탈출하는 세 사람

길덴스턴: *이런 공격, 불사신에게는 통하지 않겠지. 그런데, 그 힘의 원천이 되는 문신을 없애면 어떻게 될까?*



하딩이 한 마지막 말은 뭐였을까? 공작이 친아버지? 그렇다면, 시드니가 발돌바 공작의 아들이라는 것인가? 그렇다면, 지금까지 조슈아의 영상이라고 생각했던 것은, 사실 시드니였던 것인가? 도무지 알 수 없는 일 투성이다. 여하튼, 이렇게 다오를 쓰러뜨린 것으로 이쪽 통로에서 할 일은 마무리 지었으니, 1층으로 돌아가자. 아이언 크랩을 쓰러뜨린 후에 움직이기 시작한 발판을 타고 올라가면… 뭐야, 결국 플레임 드래곤을 만난 방과 연결되어 있잖아. 뭔가 크게 손해본 기분이다, 쳇.

이제 남은 길은 마리드와 만난 방 옆의 통로. 계단을 따라 1층으로 올라가면, 펜타그램과 컨테이너가 있다. 보스전이 많은 맵인 만큼, 잦은 세이브는 필수(여기 펜타그램이 있는 줄 알았으면 대성당 밖까지 들락거릴 필요가 없었잖아!). 가운데 있는 문으로 들어가면 언제부턴가 움직이기 시작한 발판이 떠다닌다(발판이 너무 많으니 언제인지 기억도 안난다). 맞은편으로 건너가 잠긴 문을 열자(코나라의 각인). 안으로 들어가면… 아크 드래곤이다! 성(聖) 속성의 드래곤. 문과 드래곤 사이가 멀어서, 매우 빨리 다가가지 않으면 접근하는 동안 브레스를 한 방 맞게 된다. 이 녀석의 디바인 브레스는 HP와 MP를 동시에 날려버린다. 수도승의 비약 등으로 HP와 MP를 같이 회복하는 것이 중요. 공략법은 여타의 드래곤과 다르지 않다. 무기의 모로크의 흑옥을 장비하고 상대하자.


▲ 아름다운 금색의 드래곤

이제 이쪽은 더 이상 길이 없으니, 다시 플레임 드래곤을 만났던 곳으로 돌아가자. 플레임이 있던 방의 왼쪽 문이 바로 아카시아의 각인으로 잠겨있는 문이다. 또 하나의 각인을 풀고 안으로. 하나씩 각인이 풀릴 때마다 머릿속이 조금씩 개운해지는 듯하지 않은가? 그런데, 이것은? 머리가 개운해진다고


▲ 이렇게

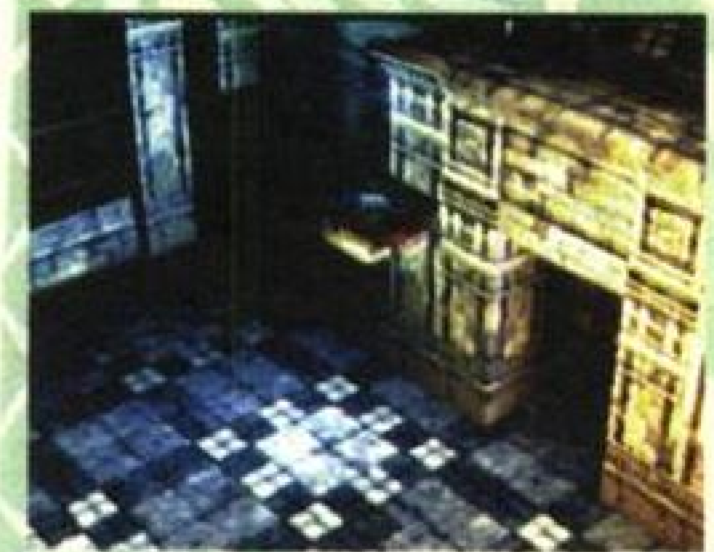
생각하자마자 머리가 복잡해지는 퍼즐이라고? 흠칫… 했지만, 어렵지 않은 퍼즐이라 다행. 블럭을 쌓고 올라간 곳에 있는 문은 슈로의 각인으로 잠겨 있다. 슈로의 각인이라면 이미 가지고 있지, 헷, 헷, 헷, 헷? 뽀오쑤우?

BOSS 나이트메어


▲ 뭔가 본격적이다

암흑 속성의 적. 메테오 임팩트를 Lv3까지 구사해오므로 강력하다(라고는 하지만, 대성당 내의 모든 보스의 속성마법은 Lv3이다). 모로크의 혹옥을 방패에 달아두지 않으면 고생할 지도. 암흑 속성인 만큼, 공격은 신성 속성으로 하자. HP가 (드래곤들에 비해) 높지 않으므로, (드래곤과 싸울 때보다) 금방 끝낼 수 있을 것이다.

■전리품: [메테오 임팩트]의 주문서, 용기병의 영약

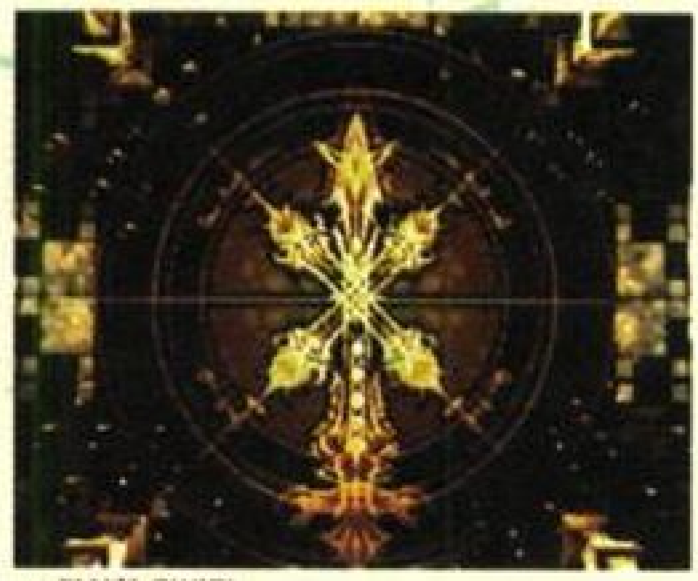

▲ 발판, 타자

녀석을 소멸시키면 찌그러져 있던 발판이 움직이기 시작한다. 이제, 3층으로 올라가자. 첫 문을 열면 한 번은 본 기억이 있는 3개의 발판이 아래서 바쁘게 움직이고 있다. 공연한 향수에 뛰어내렸다가 시간낭비하지 말고, 여유로이 움직이는 발판에 올라타고 맞은 편으로 건너가자. 마지막 문을 열고,


▲최후의 문

마지막 발판에 올라타면, 마지막 펜타그램이 있는 방으로 데려다 준다. 최후의 세이브를 하고 계단을 오르면… 이제 보스전 뿐이다.


▲ 최후의 펜타그램


▲ 리얼한 마법진

목소리: *우… 우…*

(죽어가는 시드니)

아슈레이: *이건?*

시드니: *늦었구나… 라이오트….*

아슈레이: *멜로즈는? 캐로 · 멜로즈는 어떻게 된 건가?*

시드니: *걱정하지 마라…. 안전한 장소로 전이시켰다. 탈출할 수 있을… 거야.*

아슈레이: *대체 어떻게 된 거지?*

시드니: *웃… 보는 대로다.*

(죠슈아의 모습: 아버지를 돕고 싶었어, 이 도시의 힘을 이용해서…)


◀ 괴로워 보이는 시드니

▼ 등이 벗겨져 있다



시드니: *보이는 건가….*

(시드니의 모습: 내가 태어났을 때, 어버지가 그렇게 했기 때문에, 이번엔 내가 돕고 싶었어)

시드니: *설득해 봤지만, 녀석은 자기 목숨보다 이 도시를 없애는 것이 우선이었어. 역으로 당했다… 이 힘을 이용하고 싶어하는 자에게는 이길 수 없다고. 놈을… 길덴스턴을 막아줘. 마를 원하는 사람은 마를 지배할 수 없어. 어차피, 놈은 마에게 혼을 먹혀버릴 거다. 그러기 전에 놈을 쓰러뜨려줘.*

아슈레이: *녀석은 어디에 있지?*

(시드니는 말없이 천장을 가리킨다)

시드니: *미안하다, 아슈레이.*

아슈레이: *알았어.*

지붕

(키스하고 있는 길덴스턴과 사만사. 길덴스턴의 등에 시드니의 등가죽이…)


▲ 시드니의 등가죽을 입고있다

사만사: *무, 무슨 생각을 하고 있는 거야?*

(떨어지는 사만사의 복부에는 그녀의 단검이 꽂혀있다)


▲ 나의 사만사님께 무슨 짓이야!

길덴스턴: *미안하다, 사만사. 네 혼이 필요해. 우리의 이상을 위해서라고 생각해.*


▲ 사랑에 슬픈 죽음을 맞는 사만사님

사만사: *당신의 이상이겠지. 내가 끼어들 여지는… 없어… 꿈을 위해.*

길덴스턴: *사랑해, 사만사. 정말이다.*

사만사: *…나도… 그렇게 생각했어.*

(멀리 아래로 떨어져 버리는 사만사. 그리고, 길덴스턴은 무언가 강렬한 힘을 받는다)



▲ 방전(방진이 아니다!)

BOSS 길덴스턴



▲ 힘내자!

터무니없는 방어력을 가진 녀석. 웬만한 공격으로는 데미지를 입히기 어렵다. 딱히 잘 통하는 마법이 있는 것도 아니고… 체인을 내세워 싸우는 것이 가장 현명(하지만 체인 방어도 잘 한다). 머리와 팔이 그나마 체인이 잘 들어간다. 겉모습에 속아, 대 인간전과 같은 세팅을 하는 우를 범하지 않게 주의. 녀석의 종족은 이블이다.





▲ 별이 된 길덴스턴

아슈레이: *길덴스턴!*

길덴스턴: *왔나, 위험청부인. 너를 죽여 내 환생을 축하해야 겠다.*

(변신하는 길덴스턴)



▲ 호…호러블?

길덴스턴: *자, 파티는 지금부터다!*

몸 속에서 깨져나가는 마의 힘에 쓰러지는 길덴스턴. 그와 함께 아슈레이도 정신을 잃는다.

아슈레이의 의식

목소리: *자신에게 좋지 않은 기억 따위는 잊는 거다. 진실을 알아서 어쩌겠다는 거지? 잃어버린 시간을 되돌릴 수는 없어. 포기해라. 후회할 뿐이야. 아무래도 좋은 것 아닌가. 처자를 잃은 것이라 해도, 아니면 죄없는 양민일가를 죽인 것이라고 해도, 죽은 사람이 돌아오지는 않아. 네 손은 피로 더럽혀져 있다. 진실을 안다고 해도 네 죄는 없어지지 않아. 과거를 뉘우치기보다 미래를 봐라. 우리의 동료가 되는 거다.*





▲ 의식 세계에서 유혹하는 목소리들

아슈레이: *돌아가라. 과거를 보지 않는 자는 성장할 수 없어. 미사여구로 미래를 말해도 발이 땅에 닿아있지 않으면 진보할 수 없는 거다. 마어, 꺼져라!*



▲ 겨우 자신을 직시하게 된 아슈레이

여름날의 피크닉 장소



▲ 자신의 내면세계에서 가족들과 재회

마고: *아빠!*

아슈레이: *마고, 미안했다. 무서운 생각하게 해서.*

마고: *아냐, 괜찮아. 아빠 아들인걸.*

아슈레이: *…티아.*

티아: *어서 와요, 아슈레이. 당신은 우리에게 너무 잘해주셨어요. 당신과 함께 한 시간, 짧았다면 짧은 시간이었지만 저는 행복했습니다. 평생의 사랑을 당신께 드렸어요.*

마고: *울지 마, 아빠. 나도 안 우니까.*

아슈레이: *이것도… 이것도….*

티아: *쉿. 남들의 말에 현혹되지 말아요. 스스로 자신을 가져요, 아슈레이.*

(마지막, 키스)



◀ 영원히 이렇게 행복할 수는 없나?

티아: *사랑해요, 아슈레이.*

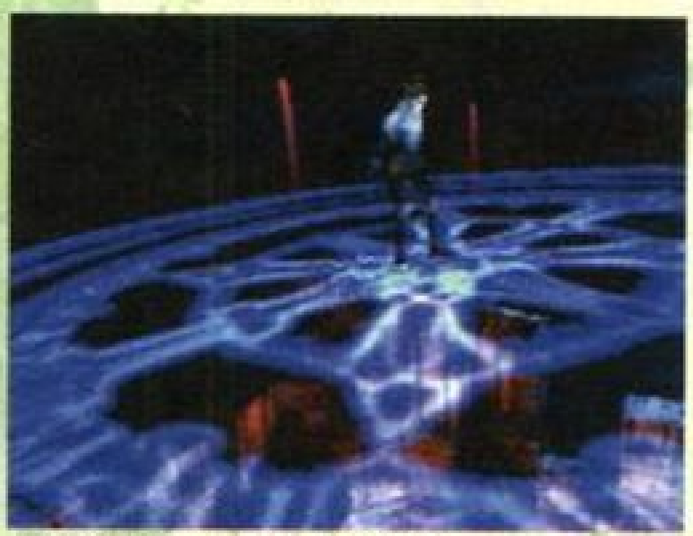


▲ 사라지는 두 사람

PlayStation POWER 공략왕!

(다시 아슈레이를 부르는 목소리)

목소리: *돌아와요, 에이전트 · 라이오트, 당신의 이야기는 아직 끝나지 않았어요.*



▲ 마법진 위에서 눈을 뜬 아슈레이

정신을 차려 보면, 아슈레이는 피투성이의 죄, 그 열쇠의 마법진 위에 있다. 눈부신 빛, 그리고 마와 완전히 동화하여 완전체가 된 길덴스턴. 결전이다!

BOSS 퍼펙트 길덴스턴





▲ 이미 인간의 형상은 없다

◀ 최강의 무기, 체인 힘내자!

멀다. 매우 화난다. 계속 빙글빙글 돌기 때문에 공격기회를 잡을 수 없다. 몸이 붉게 빛나면서 마법 공격을 준비할 때는 이동을 멈추는데, 이때가 유일한 공격기회. 가급적 사정거리가 긴 무기를 장비하자(체인에 자신이 있다면 크로스보우 계열이 가장 바람직하다). HP는 연습용 인형보다 적으니, 인형을 원체인으로 보낸 적 있는 플레이어라면 간단히 누를 수 있다. 마법공격의 위력이 굉장해서 일격사 당하기도 쉬우니, 인밸리드 스펠을 걸고 전투에 임할 것을 권한다.

완전체마저 눌러주면, 길덴스턴은 완전히 마에게 먹혀 소멸하게 된다. 그리고, 요동하기 시작하는 대성당. 무너져 내리기 시작한다.



▲ 무사하셨군요, 케로님!

캐로: *라이오트!*

하딩: *서둘러! 무너진다!*

캐로: *하지만, 에이전트 · 라이오트가….*

하딩: *그런 말 할 땐가!*

(붕괴하는 대성당)



▲ 남는 자와

티거: *가! 어서 가라고!*

니치: *그럴 수는 없어!*

티거: *이 사실을 전할 의무가 있어! 가라, 니치!*

니치: *살아 돌아와야 해, 티거!*

티거: *천천히 하자 구, 친구. 우리 무덤으로는 딱*



▲ 탈출하는 자



좋군

(시드니를 데리고 탈출하는 아슈레이. 그 등에는 어느 사이엔가 피투성이의 죄가 새겨져 있다.

캐로: *라이오트… 무사해 줘….*

(캐로의 팔을 잡아끄는 죠슈아. 하딩은 죽어가고 있다)

죠슈아: *안돼! 하딩, 여기 있어, 가면 안돼!*

하딩: *겨우… 입을 열었구나… 무섭게 해서… 미안했다….*

(사라져 버리는 하딩)

발돌바 공작



▲ 하딩도 사라지고



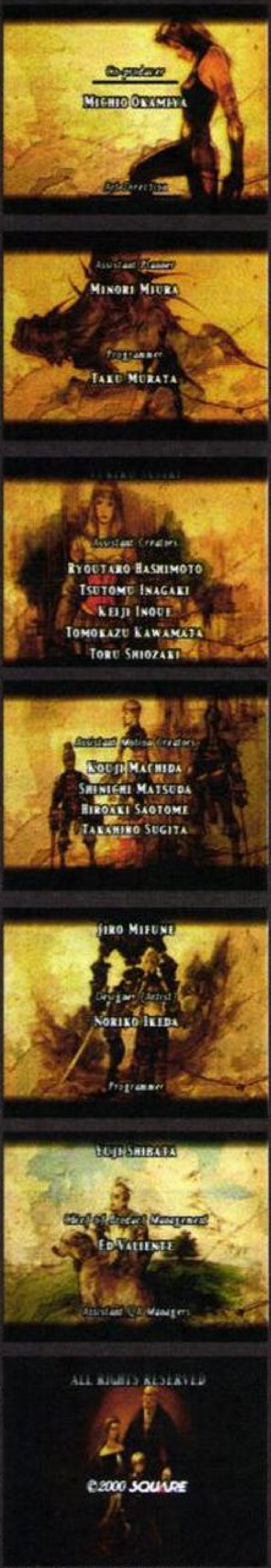
▲ 가장 아름다운 일출

저택 1주일 후…

(귀환하는 아슈레이. 헌데, 공작의 앞에 선 그는 시드니였다)

공작: *잘 왔다, 시드니, 모두 끝났나… 괴로웠겠구*





아름다운 화면에 끓어오르는 감동

나. 내 할 일도 끝이다. 뒤는 아슈레이라고 하는 남자에게 말해주려무나. …네가 반한 남자다.

시드니: …

공작: *…알았다. 뒤는 너뿐이구나. 네게는 아비답게 해주지 못했구나. 미안하다… 내 아들아.*

(공작은 시드니가 건네준 단도를 시드니의 가슴에 꽂고, 시드니는 사라진다)

목소리: *각하, 각하! 정신차리십시오! 누구, 누구 없나! 각하가, 각하가!*

비오는 밤, 그레이랜드의 거리

경비병: *이런 시간에 뭘 하고있나! 수상한 녀석이군. 신분증명을 보여봐!*

캐로: *VKP의 정보분석관, 캐로 · 멜로즈입니다.*

경비병: *앗, 이, 이거 실례했습니다!*

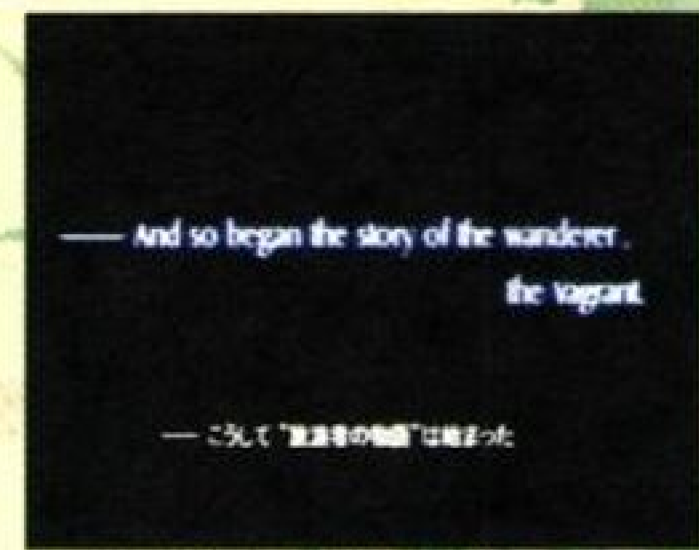
캐로: *신경쓰지 마세요. 그게 당신의 임무잖아요.*

경비병: *가, 감사합니다!*

(지나치는 경비병. 그러나, 뒤돌아 가는 캐로의 정체는 아슈레이였다. 그는, 레아몬데의 마를 완전히 자신의 것으로 만든 것일까?)



▲ 캐로님이라고 생각했는데



▲ 이렇게 방랑자의 이야기는 시작된다


▲ 아슈레이였다



▲ 이것은 공작 부부와 시드니였다


▲ 묵묵히 어디론가 걸어가는…



▲ 이 세 글자를 위해…

공적이 있으니, 이번에는 명예다!

클리어 데이터의 계속

클리어 데이터가 존재한다는 것은, 추후 플레이 시에 특전이 있다는 것을 의미한다는 것을 이미 눈치채고 있을 것이다. 어쩌면 이 때문에 플레이어들이 더욱 불타고 있는지도 모를 일. 우선, 클리어 데이터로 처음부터 다시 시작할 때는 아슈레이의 스테이터스와 장비가 그대로 이어진다. 많이 성장한 능력치와 강력한 무기가 이어진다면, 플레이하면 할수록 보다 쉬워질 것은 당연한 일. 또 한가지는 칭호와 라이브러리가 계승된다는 것이다. 칭호에 대한 것은 아래에 자세히 언급하기로 하고, 라이브러리는 알다시피 몬스터 도감, 카메라 앵글까지 조작할 수 있기 때문에 상당히 수집욕을 자극하는 부분인데, 이것이 이어



진다면 큰 응원이 될 것이다.

등짝에 달린 성인의 봉인

첫 플레이 때 진행도중 성인의 봉인으로 잠겨있는 문을 몇 군데서 보았을 것이다. 이 문의 열쇠는 다른 열쇠나 각인들처럼 아이템의 형태로 존재하는 것이 아니라, 후계자의 상징인 역위치의 성인, 즉 '피투성이의 죄'의 문신이다. 엔딩에서 아슈레이의 등에 새겨진 문신은 모두 보았을 것. 이렇게 얻은 후계자의 징표 때문인지, 2회째 플레이부터는 특별한 아이템이나 조작없이도 문을 열 수 있게 된다. 이로 인해 맵 달성률 100%도, 아이템 회수율 100%도 가능해 지는 것이다! 알고도 도전하지 않는다면… 근성없음쟁이!

수상한 던전 아이언 메이든

첫 플레이 때는 적철의 열쇠를 얻지 못해 LV 1까지밖에 공략할 수 없는 아이언 메이든도, 두 번째 플레이에서 적철의 열쇠를 얻으면 LV 2와 LV 3까지도 공략해 낼 수 있다. 이 안에는 밖에서 만날 수 없는 몬스터도 수없이 있으며, 신비한 아이템도 잔뜩 있다. 무엇보다, 이 안에서만 얻을 수 있는 칭호도 많으니 반드시 공략해야 할 대상. 문제는 LV 2이상에는 지도가 없다는 것. 당신의 육감(六感)을 믿고 달려라!

이유없는 대학살 타임어택

레아몬데 성문 근처에 있는 타임어택의 복도. 좌우에 도열한 문들은 각각 타임어택을 위한 방들이다. 모두 각각의 각인으로 봉인되어 있지만, 아이언 메이든 등지에서 찾은 각인으로 봉인을 풀고 들어가면 타임어택에 도전할 수 있다. 방마다 등장하는 몬스터는 정해져 있으며, 전투가 개시되는 순간부터 몇 초 이내에 적을 죽일 수 있는가를 기록하는 것. 이것 봐요 거기의 당신! 타임어택이라는 말만으로 벌써 흥분하고 있군요?

32가지의 칭호

메뉴의 '스코어'의 서브메뉴 중 '칭호'를 선택하면, 32개의 ?를 볼 수 있다. 이곳은 플레이하는 동안 얻은 칭호가 기록되는 곳. 실제로 1회 클리어하는 동안 얻을 수 있는 칭호는 얼마되지 않지만, 칭호는 클리어 데이터를 통해 계승되기 때문에, 끈질기게 플레이하면 32개의 칭호 모두 얻는 것도 가능하다. 가끔 '이건 인간이 얻을 수 있는 칭호가 아니잖아!' 라는 칭호도 있긴 하지만, 클리어할 때마다 아슈레이는 계속 성장하기 때문에, 초인적으로 강해질 아슈레이라면 뭐든지 할 수 있는 것이다. 근성이면 감천이다! - by 떠돌이(Vagrant?)



칭호	조건
진실을 아는 자	1번 클리어
폐도의 지배자	10시간 내에 클리어
유보의 계승자	상자 회수율 100%
어둠의 탐구자	맵 달성률 100%
바위를 오르는 파괴신	잊혀진 갱도에서 다마스커스 고렘을 쓰러뜨림
설원의 사냥꾼	익충의 숲 동부에서 다마스커스 크랩을 쓰러뜨림
삼림의 동맹자	아이언 메이든Lv2에서 라뷔나를 쓰러뜨림
용을 죽이는 전사	아이언 메이든 Lv2에서 드래곤 좀비를 쓰러뜨림
죽음의 극복자	아이언 메이든 Lv2에서 데스&오우거 좀비를 쓰러뜨림
신을 죽이는 전사	아이언 메이든 Lv3에서 비쉬누를 쓰러뜨림
시간의 정복자	모든 타임어택 배틀에서 1위
섬광의 전사	체인 어빌리티의 콤보수 30회
신세계를 얻은 자	비보 '황금의 열쇠' 를 획득
재보의 발견자	비보 '보물상자의 열쇠' 를 획득
힘을 다스리는 자	모든 브레이크 아츠를 익힘
기술을 다스리는 자	모든 어빌리티를 익힘
천운의 탐색자	1번도 세이브하지 않고 클리어
지고의 모험자	1번도 마법을 사용하지 않고 클리어
고고한 무자	1번도 어빌리티를 쓰지 않고 클리어
긍지 높은 전사	1번도 브레이크 아츠를 쓰지 않고 클리어
피에 굶주린 토벌자	모든 종족의 몬스터를 5000마리 격퇴
무술의 존엄자	모든 계열의 무기로 5000번 공격
조용한 암살자	대거 계열로 500번 공격
위대한 검성	소드 계열로 500번 공격
모든 것을 베는 검호	롱소드 계열로 500번 공격
백전연마의 중전사	액스&메이스 계열로 500번 공격
대지를 흔드는 자	헤비 액스 계열로 500번 공격
마를 쫓는 도사	스태프 계열로 500번 공격
철괴를 빼앗는 신관	헤비 메이스 계열로 500번 공격
질풍의 창술사	스피어 계열로 500번 공격
하늘의 숨통을 끊는 사냥꾼	크로스보우 계열로 500번 공격
호완의 격투가	맨손으로 500번 공격

●장르:RPG ●제작사:SCEI ●발매일: 1월 27일 ●발매가: 6, 800엔

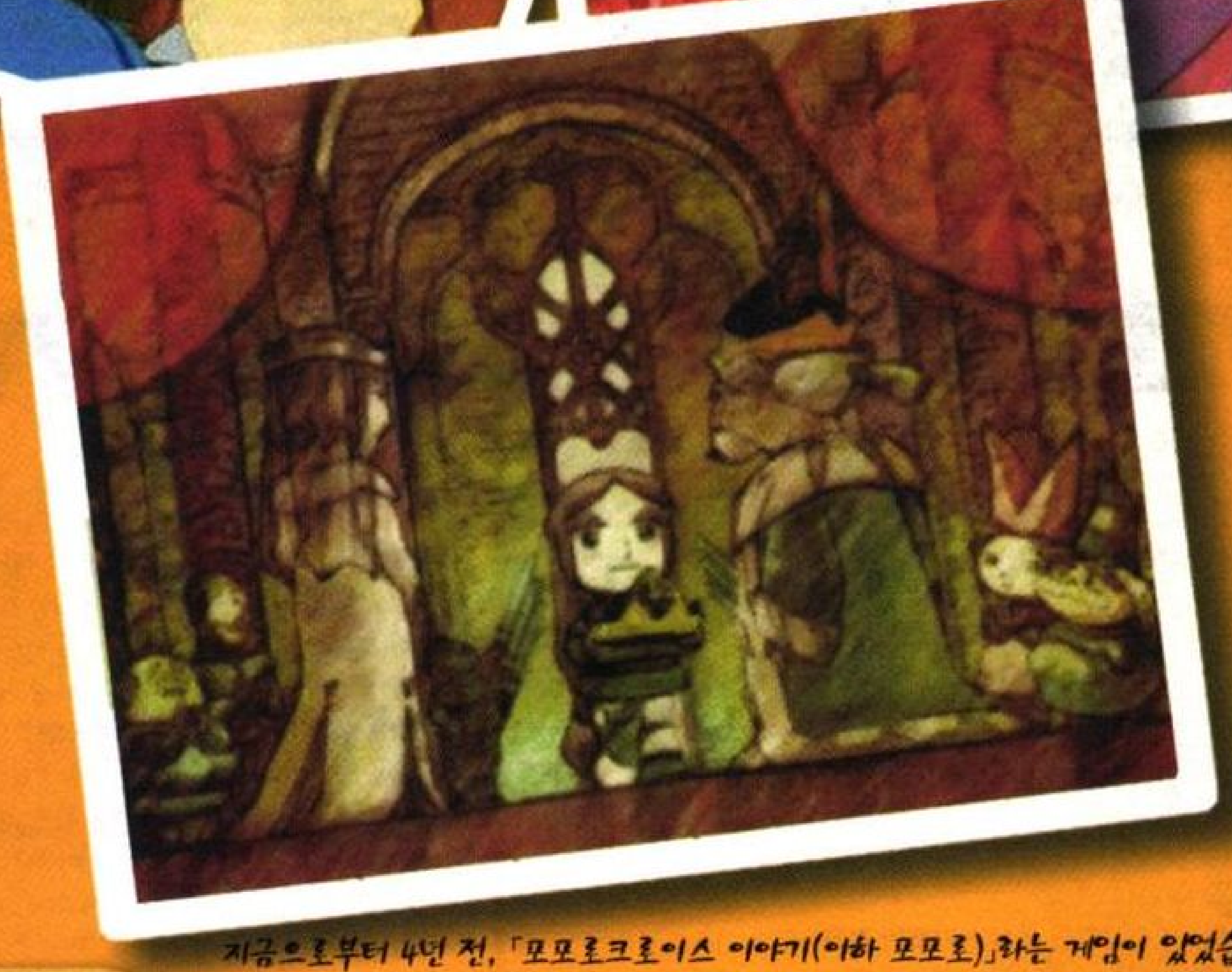
PLAYSTATION

눈물과 감동의 모험

포포로크로이스 이야기 2







그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

지금으로부터 4년 전, 「모모로크로이스 이야기(이하 모모로)」라는 게임이 있었습니다. 동화와 같은 구성과, 귀여운 캐릭터 등으로 당시 꽤 인기를 모았던 게임이지요. 하지만 필자는 그 게임을 거들떠보지도 않았습니다. "저런 유치한 게임이나 하고 있다니 한심하군…"이라고 말했지요. 그리고 4년이 지난 지금, 그 3번째 작품을 플레이 해보게 되었습니다. 모모로를 좋아해서가 아닙니다. 단지, 돈을 벌기 위해…. 그러나 꿈도 미래도 없는 20대 중반의 메마른 감정을 가진 남자에게… 나르시아의 한마디는 비를 내리고야 말았습니다. 당신에겐 꿈이 있습니까? 당신에겐 사랑이 있습니까? 당신에겐 미래가 있습니까? 모든 것이 메마른 당신에겐 이 게임이 필요합니다. 꼭 해보세요. 그리고, 이 기회에 일어도 배우세요.

공략 … 홍이저씨

포포로의 기원

마치 동화같은 그래픽과 내용으로 PS초기 엄청난 인기를 끌었던 포포로. 사실 포포로의 이야기는 게임이 아니라 20년 전, 만화에서 시작되었다고 합니다. 원작은 다모리 요우스케(田森 庸介)라는 분이 그린 만화로 1978년 '파후'라는 잡지에서 시작되어, '아사히 소학생 신문'으로 옮겨져 연재되었다고 하네요. 포포로의 이야기가 20년 전에 완성되었다니 놀랍지 않으세요? 원작만화는 http://www.sugar-rockets.co.jp에서 읽을 수 있다고 하니 관심이 있는 독자는 찾아가 보시길 바랍니다.

대망의 초기작 포포로크로이스 이야기



96년 7월 12일에 발매되었던 포포로 시리즈의 첫 작품. 10살의 피에트로 왕자가 숲의 마녀인 나르시아와 길다, 형과 같은 존재인 백기사, 알고 보면 좋은 사람인 가미가미 마왕 등 많은 사람들을 만나는 작품입니다. 오랫동안 의식을 잃고있는 어머니를 구하기 위한 피에트로의 모험, 많은 사람들과의 만남과 '어머니에게 바치는 사랑'이 그려져 있지요. 피에트로와 나르시아의 운명적 만남도, 여기서 이루어지게 됩니다.

인기 애니메이션, TV판 포포로크로이스 이야기



게임과 만화를 배경으로, 전부 25편으로 제작된 TV애니메이션 시리즈입니다. 98년 10월 4일부터 99년 3월 38일까지 방영되었으며, 1이후의 배경을 무대로 피에트로 왕자와 TV판 오리지널 캐릭터인 휴의 만남을 그리고 있습니다.

외전적 성향의 포포로그



12세가 된 피에트로 왕자의 모험을 그린 시리즈 2탄으로, 환몽마왕 '이도'에 의해 꿈의 세계로 날려간 포포로크로이스 왕국과 환몽세계가 모험의 주무대가 됩니다. 항상 지형이 변화하는 환몽필드의 프리던전 시스템과, 자유롭게 동료를 선택할 수 있는 용병시스템 등 새로운 요소가 많이 추가되었던 작품으로, 98년 겨울 발매되었습니다.

포포로의 테마, 그것은 사랑

유아틱해 보이지만, 정말 감동적이고 아름다운 그래픽과 이야기를 느낄 수 있는 포포로2. 포포로의 세계를 더욱 이해하고 공감할 수 있도록 이야기의 전체적인 테마인 사랑과 슬픔, 그리고 이야기를 진행하는 두 명의 주인공에 대해 잠깐 소개하도록 하지요. 이 글을 통해 이야기에 흐르는 아름다움을 보다 가깝게 느낄 수 있었으면, 그리고 제가 느낀 감정을 독자들도 느낄 수 있었으면 좋겠네요.

사랑(愛)… 그것은 세상에 가득한 감정

포포로의 세계에는 항상 공통적으로 '테마'가 있습니다. 누군가를 사랑하는 마음. 그것은 이 세계를 만들어낸 인간들이 세계를 방문하는 수많은 피에트로들에게 전하고 싶어하는 생각이기도 합니다.

피에트로가 아직 어렸던 시절엔 그것은 꿈속에서만 만날 수 있는, 어머니를 향한 사랑이었습니다. 그리고 아주 조금 자라게 되었을 때, 엄격하지만은 않은 아버지의 사랑을 알게된 왕자는 지금 또 한가지, 사랑의 형태를 만나려 하고 있습니다.

물론, 세계에 흐르는 '사랑'이란 그것뿐만이 아닙니다. 세계를 감싸고 있는 그 감정은 변장의 명인보다도 훨씬 많은 모습으로 여기저기 숨어있는 것입니다. 예를 들어 포포로크로이스 마을에는 젊은 병사들로부터 그들의 어머니들에 대한 사랑을 볼 수도 있고, 그들이 어떤 여자에게 품는 괴로움도 많지만, 자신이 선택할 수밖에 없는 사랑을 볼 때도 있습니다. 또 어떤 장소에서는 오랜 시간동안 지켜져 온 사랑을 볼 수도, 고통받는 누나를 생각하는 동생의 사랑이나, 서로를 지지하는 형제의 사랑, 가족이 가족을 생각하는 사랑, 부부나 연인, 짝사랑하는 상대에 대한 사랑… 이런 것들을 느낄 수 있을 것입니다.

피에트로가 나아가는 도중, 사람들이 살아가는 마을에는 그런 많은 사랑들이 그려지고 있습니다. 피에트로나 나르시아 자신이 가지게 되는 어머니나 아버지, 길러준 언니, 그리고 서로를 향한 중요한 감정. 피에트로의 소중한 사람들 틈에서 피어나고, 길러지고, 점점 커져만 가는 감정. 수를 헤아릴 수 없을 정도의 사랑들.

물론 사랑은 시간과 인간의 세계에 살아가는 자들만의 감정은 아닙니다. 전설에서 전해지는 종족들에게도, 깊고 조용한 사랑은 흐르고 있습니다. 움직일 수 없는 아이들을 보호하기 위해 인간들에게 피해를 입힐 수밖에 없는 어머니. 오랜 시간동안 떨어져 있는 딸을 사랑해온 어머니. 딸을 사랑하는 이유만으로 깊은 슬픔을 짊어지게 된 아버지…. 그렇습니다. 사랑은 또한, 때때로 슬픔을 가져오곤 합니다. 부드러운 사랑이 흐르는 이 포포로크로이스 이야기에도….

슬픔(哀)… 잃어버린 것들과, 잊혀져 가는 것들

세계에는 많은 사랑이 흐르고 있지만, 세계를 감싸고 있는 감정은 그것뿐이 아닙니다. 이 세계를 살아가는 것들은 많은 사랑과

함께 많은 슬픔 속을 걷고 있습니다. 이 두 가지 사랑… 그리고 슬픔은 깊을 경우, 같은 장소에서 시작됩니다. 사랑하기 때문에 느낄 수 있는 슬픔. 그렇습니다. 사랑의 깊이는 동시에 깊은 슬픔을 만들어 내는 것입니다.

피에트로에게도 예외는 아닙니다. 어른이 되어가는 소년은 소중한, 사랑하는 것들을 잃고, 많은 슬픔을 알아가면서 성장해 갑니다. 물론 나르시아도 마찬가지입니다.

어머니가 없는 슬픔을 누구보다도 잘 알고있으면서도 어쩔 수 없이 자신의 손으로 작은 생명들의 어머니를 해치게되는 피에트로. 그것을 비롯하여 조금씩 성장하는 15세의 소년에게 있어서 너무나 무겁기만 한 운명은 결국 그에게서 많은 사랑을 빼앗고, 괴롭히게 됩니다. 그리고, 그런 피에트로를 깊은 사랑으로 지지하고 싶지만 '숲의 마녀'이기 때문에 괴로워하는 나르시아. 그런 나르시아를 향한 피에트로의 감정을 알면서도 일편단심의 마음을 가진 말괄량이 공주 지르바.

파셀라 공사현장에 나타난 대지의 용. 본래는 온화한 그녀가, 사람들을 협박하면서까지 지키고 싶었던 것은 무엇이었을까요. 깊은 호수 속에 사는 고고한 요정의 왕이 마음속에 품고있던 깊은 걱정은 무엇일까요. 그리고 자신의 딸을 직접 벌할 수밖에 없었던, 고뇌와 슬픔에 빠진 신들의 아버지는 어떤 모습으로 변했을까요…. 그것은 이야기 속에서 언젠가 알 수 있게 되겠지요.

이야기의 주인공 피에트로

작지만 평화로운 나라 포포로크로이스 왕국. 엄하지만 아들을 항상 걱정하는 국왕 파울로와 용의 화신이기도 한 상냥한 왕비 사이에서 태어난 왕자가 바로 이 이야기의 주인공 중 한명인 피에트로입니다. 10살 때에는 포포로크로이스를 습격한 얼음의 마왕과 부하인 사천왕을 동료들과 함께 쓰러트리고 오랫동안 어둠의 세계에 갇혀 깊은 잠에 빠져있던 어머니를 구해내었습니다. 또, 꿈의 세계에서는 새로운 동료들과 함께 많은 악몽들을 쓰러트리고 몽환마왕의 손으로부터 나라와 아버지, 그리고 중요한 사람들을 구한 적도 있습니다.

그런 많은 싸움을 해가며 소중한 사랑을 배워온 피에트로 왕자는 자신이 사랑하는 것 이상으로 사람들에게 사랑 받고 있습니다. 하지만, 여자아이의 기분만은 아직도 이해하지 못해 어머니인 사니아 왕비가 항상 도와주고 있습니다.

오빠를 너무나 좋아하는 여동생인 엘레나는 물론, 가족이나 성안의 사람들, 국민들에게도 사랑을 받고있는 피에트로는 15세인 지금, 술집에서 그의 무용담이 화제가 될 정도로 유명해져 있습니다.

평화로운 나라와 왕자를 사랑하는 많은 사람들. 행복 속에서 살아온 피에트로에게는 커다란 운명이 기다리고 있었습니다. 그 운명은 조금씩 무게를 더해 피에트로를 압박해 갑니다. 그리고, 아주 중요한 것들을 피에트로는 이 이야기 속에서 잃어가게 됩니다.

'왕에게 있어 진정한 보물은?' 12세의 왕위계승의 의식 중에서 수수께끼의 노인 파스칼이 했던 질문. 그 해답을 찾아가면서 피에트로는 걸음을 내딛기 시작합니다. 또 한명의 주인공인 나르시아와 함께….

또 한명의 주인공 나르시아

그리고 또 한명의 주인공이 바로 숲의 마녀인 나르시아입니다. 나르시아는 언니인 길다와 함께 '프로넬'숲을 지키고 있습니다. 5년 전 처음 만났던 피에트로에 대한 마음은 시간과 함께 깊어만 가고 있지만, 성장한 그녀는 커다란 현실을 직면하게 됩니다. 바닷물에 닿으면 거품이 되어버리는 숲의 마녀. 인간이 아니라는 현실이 그녀를 괴롭히기 시작합니다. 언니가 이야기했던, 숲의 마녀는 인간과 함께 있을 수 없다는 말. 결국 피에트로와 함께 수수께끼의 서커스를 구경하고 돌아오는 길에 그녀는 별똥별을 보며 한가지 소원을 빌어봅니다. 그렇지만, 황금의 열쇠를 이용해 다른 모습으로 변신하지 않는 한, 바다에 다가갈 수도 없으며 숲의 마녀라는 사실도 변하지 않습니다. 그런 때에 한명의 노파가 그녀에게 말을 걸어옵니다. 인간이 되고싶은 거야? 라고….

그녀에게는 비밀이 있습니다. 핑크색의 큰 모자. 그곳에는 무엇인가가 숨겨져 있겠지요….

피에트로와 나르시아가 그려가는 이야기

이번 포포로 이야기는 피에트로와 나르시아, 두명의 이야기입니다. 물론 다른 많은 사람들의 이야기나 사랑도 이야기 속에서 흘러가고 있지만, 주로 이 두명의 주인공과 그들의 감정이 중심이 되어 이야기는 진행되는 것입니다. 지금까지의 싸움에서도 피에트로가 원하는 사랑 앞에 많은 장해가 있었듯 포포로2에서도 두명의 앞에 많은 장해가 나타납니다. 그것은 피에트로나 나르시아가 각각 마음에 지니고있는 깊은 비애와 고뇌일지도 모릅니다. 또는 1에서부터 계속 나르시아를 향해 호의를 품어온 가미가미 마왕이나 가미가미 마왕에게 붙잡혀 있다가 피에트로와 카이에게 구출되어 피에트로에게 첫눈에 반해버린 지르바 공주라고 하는 두명. 적극적으로 자신의 감정을 표현해오는 사람들일지도 모릅니다. 그리고 또한 깊은 슬픔과 함께 어떤 일이 일어날지도 모릅니다. 때론 그 감정을 적에게 이용당할 때도 있을지도 모르겠지요.

'어머니를 돌려줘!'라고 외쳤던 첫번째 작품.

'아버지는 바보야!'라며 뛰쳐나갔던 두번째 작품.

세번째가 된 새로운 포포로에서는 피에트로와 나르시아가 어떤 이야기를 하게될까요.

이 이야기 속에서 피에트로와 나르시아는 조용히 서로를 향한 감정을 키워갑니다. 서로를 지탱해주며 소중하게 생각하는 두사람의 감정에 어떤 결과가 될지… 그것은 앞으로 시작될 이야기만이 알고 있습니다.



이야기의 등장인물



피에트로
(ピエトロ)

강한 의지를 지닌 포포로크로이스의 왕자. 용과 인간사이에서 태어났기 때문에 용의 능력도 사용할 수 있습니다.

나르시아
(ナルシア)

요정의 숲에 살고 있는 내성적인 마녀. 인간과는 다른 숲의 마녀이기 때문에 바닷물에 닿으면 거품이 되어 버리지만, 황금의 열쇠를 이용하여 활발한 소녀인 카이로 변신할 수 있습니다.



파올로(パウロ)왕, 사니아(サニア)왕비, 엘레나(エレナ)

피에트로의 부모이자 포포로크로이스 왕국의 국왕부부입니다. 사니아 왕비는 '빛의 용'의 화신이기도 하지요. 엘레나는 피에트로가 17살 때 태어난 여동생이며 무척 귀엽답니다.

지르바
(ジルバ)



로마나 국의 말괄량이 공주입니다. 격투기의 달인이기도 하구요. 피에트로에게 구출된 후 피에트로에게 반해서 맹렬히 공격중입니다. 나르시아 최대의 라이벌이지요.

백기사
(白騎士)



전설의 검을 찾아 여행을 계속하고 있는 기사로 사건이 있으면 언제나 출현하여 피에트로를 도와주곤 합니다. 하지만 어떤 일이 일어나더라도 갑옷을 벗는 일이 없다고 하네요.

가보
(ガボ)



알에서 막 깨어난 꼬마용입니다. 태어나서 처음 본 백기사를 부모라고 생각하고 항상 따라다닙니다.

귀면동자
(鬼面童子)



여행객의 호위를 하며 방랑의 생활을 하고 있는 실력있는 검사. 외견과는 달리, 어떤 동물을 무서워한다고 합니다. 매우 멋진 목소리의 소유자이기도 하지요.

가미가미 마왕
(ガミガミ魔王)



전작에도 등장한 나르시아를 좋아하는 악의 발명가입니다. 항상 피에트로를 방해하곤 하지만, 마지막엔 그를 도와주는 재미있는 캐릭터입니다.

카이
(カイ)



숲의 마녀에게 전해지는 황금의 열쇠를 이용해 인간으로 변신한 나르시아의 모습입니다. 변신전과는 정 반대의 성격으로 변해 버리는데, 이런 카이를 좋아하는 유저들도 꽤 있는 것 같습니다. 7장에서밖에 등장하지 않습니다.

레오나
(レオナ)



모험도중에 만나게 되는 여자사냥꾼입니다. 동물과 마음이 통하는 신기한 능력을 지니고 있다고 합니다.

곤(ゴン), 돈(ドン)

초반에 피에트로를 돌아주는 병사 2인조. 이름도 비슷한데다 능력치도 거의 비슷합니다.

길다
(ギルダ)



나르시아의 언니로, 무뚝뚝하고, 입이 거칠지만, 상대방을 잘 돌봐주는 여성입니다. 나르시아의 비밀을 알고 있는 중요한 캐릭터이기도 하지요.



포포로를 120% 즐기기 위해선?

포포로2에는 아름다운 이야기뿐만 아니라 플레이어를 위한 여러 가지 배려가 준비되어 있습니다. 여기서는 포포로를 더욱 재미있게 즐길 수 있는 여러 가지 요소들을 알아보도록 하죠.

미니 이벤트

포포로2에는 주인공들의 이야기가 메인으로 진행되어 가지만, 어떤 조건을 만족시키면 일어나는 여러 가지 이야기가 있습니다(예를 들어 '어떤 장소에 서서 어떤 이야기를 들은 후 누군가와 이야기한다' 등의). 물론 일본어를 모르면 재미가 반감되겠지만, 포포로에는 그 어느 RPG보다 이런 미니 이벤트가 충실하게 준비되어 있지요. 공략 속에 이런 이벤트를 간단히 소개하겠지만, 진정한 포포로2의 재미를 알고 싶다면, 이번 기회에 일본어를 배워보는 것은 어떨까 하네요…. 그리고 듣기가 가능한 독자에게는 게임 설정을 조정하여, 이벤트의 대화창을 없애는 것을 추천합니다. 대화창을 없애고 음성만 나오게 하면, 화면에 따라서는 무비사이즈로 게임을 즐길 수 도 있으니까요. 일어듣기 공부까지 되니 1석2조라고 할 수 있죠.



▲ 여기서 대화창을 없애면



▲ 이렇게 무비사이즈로 됩니다

몬스터 카드

전작까지는 몬스터 도감이라 불렀던 것이 이번에는 카드폴더타입이 되었습니다. 카드를 모으는 방법은 전작들과 마찬가지로 한번 전투해서 이기면 그 몬스터의 정보를 알 수 있게 됩니다. 모은 카드를 보면 몬스터의 이름과 간단한 능력, 출현지방과 소지품, 사이즈를 알 수 있죠. 몬스터의 사이즈는 4가지로 나뉘어져 있습니다.



▲ 소



▲ 중



▲ 대



▲ 특대

특산품

시리즈의 또 하나의 특징이었던 특산품 모으기가 이번 시리즈에도 등장합니다. 게다가 포포로1이나 포포로그의 데이터가 들어있는 메모리 카드를 꽂고, 특산품 방으로 가는 통로의 상자를 열어보면 그때까지 모았던 전작들의 특산품도 볼 수 있습니다. 2에서는 특산품의 가격이 많이 내렸으므로 특산품을 모으는 것이 훨씬 쉬울 것입니다. 특산품의 방으로 가는 통로는 피에트로의 방 위쪽 책장 사이에 있습니다. 1과 포포로그의 특산품 리스트도 공개하니 참조하기 바랍니다.











포포로크로이스이야기

특산품명	설명
로봇인형	가미가미 마왕의 직속부하인 로봇인형
페난트	호화로운 페난트
초롱불	미니츄어 초롱불
달마	'필승'이라는 말이 들어간 달마
가미가미군	가미가미 마왕의 인형
요트의 모형	하늘을 나는 요트의 정밀모형
호화 프라모델	호화로운 프라모델
곰 인형	연어를 물고있는 나무로 만든 곰
마네키 네코	복을 부르는 고양이 인형
베이비 야자나무	작은 야자나무 화분
작은 고래	귀여운 꼬마고래인형
리틀 걸	하얀 앞치마를 두른 여자아이 인형
고양이	악기를 들은 고양이인형
하타하타 돗자리	하타하타마의 특산 마로 만든 돗자리
미니 눈사람	하얀 마을의 여자아이가 만든 작은 눈사람
돼지저금통	돈을 저금하는 저금통

포포로그

특산품명	설명
귀여운 선인장	색이 아름다운 선인장
하얀 기타	새하얀 어코스틱기타
슬롯머신	부서진 슬롯머신
고양이 풍선	고양이 모양을 한 풍선
자전거	최신형의 멋진 자전거
열리지 않는 상자	열리지 않는 비밀의 상자
가미가미 로봇	로봇모형
모래시계	추억이 담긴 모래시계
타페스토리	아름다운 타페스토리
왕가의 책	어려운 것들이 써있는 책
나이트메어	환몽마왕으로 보이는 마물이 가지고 있던 인형
맹인의 안경	스피탄맹인의 둥글고 검은 안경
초상화	피에트로의 초상화

포포로크로이스이야기2

입수시기	입수장소	이름	가격
1장	브리오니아	돌고래 T셔츠	1800
	브리오니아	오토맨	3200
	만셀	입욕복	700
	만셀	만셀 풍차	1500
2장	서커스장	라이온 인형	1000
	로마나	란바다라호	500
	로마나	블루 마린	700
	포레포레	음표 장식물	1200
	포레포레	장난감 피아노	600
	포레포레	오르골	1500
	강철마왕 성	가미성 디오라마	4500
	강철마왕 성	나르시아 인형	770
3장	하타하타	토종 술	2458
	훈바훈바	말하는 앵무새	2800
	훈바훈바	신의 얼굴	4000
4장	피피카	마 라이온	5500
	파셀라 도둑시장	1/1피규어	580
5장	우구이스성 마을	목도	1800
	우구이스성 마을	풍신뇌신	6000
	우구이스성 마을	하인 연	1800
	언덕의 숙소	수룡의 비늘	12000



기초지식

조작방법

방향키	캐릭터의 이동, 커맨드의 이동
스타트	게임 스타트, 몬스터 카드 확인
○	지도 확인
△	메뉴부름
□	조사, 대화, 결정
×	취소, 대시

전투커맨드

공격(攻擊)	이동 후 적을 공격합니다
특기(特技)	특수기를 사용합니다
도구(道具)	도구를 사용합니다
방어(防御)	이동 후 방어자세를 취합니다
도망(逃げる)	전투에서 도망치지만, 돈을 소비합니다
작전(作戰)	해당 캐릭터의 작전을 변경할 수 있습니다

전투

게임의 전투는 적과의 조우에 따라 일어나며, 특별하게 화면이 변환되진 않습니다.

메뉴

- **도구(道具)** 도구를 사용합니다
- **특기(特技)** 각 캐릭터의 특기를 확인하거나 사용합니다
- **장비(裝備)** 무기나 방어구를 장비합니다
- **작전(作戰)** 각 캐릭터의 자동전투를 결정합니다
  - *매회지정(毎回指示)*:매 턴마다 직접 명령을 내립니다
  - *자유롭게 싸운다(自由に戦う)*:전황을 파악 후 가장 적당한 행동을 취합니다
  - *전력으로 싸운다(全力に戦う)*:각 캐릭터의 최대급 공격을 가합니다
  - *강적부터 없앤다(強敵から倒す)*:가장 강한 적부터 공격하게 됩니다.
  - *확실히 없앤다(確實に倒す)*:확실히 적을 없애려 합니다
  - *특기를 사용하지 않는다(特技を使わない)*:특기를 사용하지 않고 싸우게 됩니다
  - *방어를 굳히다(防御を固める)*:데미지를 줄이기 위해 방어위주로 싸우게 됩니다
- **설정(設定)** 게임의 여러 가지 시스템을 변경합니다





1 이름 : 캐릭터의 이름
2 HP : 현재 HP / 최대 HP
3 MP : 현재 MP / 최대 MP
4 공격력(攻撃力) : 현재 공격력 / 변화되는 공격력
5 방어력(防御力) : 현재 방어력 / 변화되는 방어력
6 민첩성(素早さ) : 현재 민첩성 / 변화되는 민첩성
7 집중력(集中力) : 현재 집중력 / 변화되는 집중력
8 운(運) : 현재 운 / 변화되는 운
9 경험치(経験値) : 현재의 경험치
10 다음(あと) : 다음 레벨까지의 경험치
11 소지금(おかね) : 현재 소지금
12 무기 : 장비하고 있는 무기
13 방어구 : 장비하고 있는 방어구나 악세서리
14 아이템 : 장비하고 있는 아이템

전투 전의 장비

포포로2에서는 장비하고 있지 않은 도구는 전투 중에 사용할 수 없습니다. 또한 한 명이 가지고 있을 수 있는 도구의 수도 멤버에 따라 다르게 설정되어 있습니다. 그러므로 싸울 상대, 아군의 레벨, 아군의 특기 등에 따라 가지고 있으면 편리한 약이나 도구가 변화하므로 이런 것을 잘 생각하며 소지해야 합니다. 초반에는 HP회복계의 아이템이 중요하지만, 후반으로 갈수록 MP 회복아이템이 필요하기 때문에 새로운 동료가 들어오면 항상 장비품을 확인하세요.

몬스터의 사이즈

여행 중 만나게 되는 여러 가지 몬스터는 모두 4가지 사이즈로 나눠게 됩니다. 그림과 같이, 스몰, 미들, 라지, X-라지, 4가지 형태인데, 각각 1칸, 4칸, 9칸을 차지합니다. X라지의 경우 몬스터에 따라 다른 비율을 가지고 있으며, 공격 판정도 몸 전체가 아닌 일부분에 있으니 유의하도록 하세요. 참고로 아군 캐릭터는 S로 취급됩니다. 그러므로 L의 적과 싸운다면 한쪽방향에서 3인의 캐릭터가 동시에 공격할 수 있는 것입니다.



공격의 종류와 특징

적을 공격하는 방법은 크게 기본공격과, 특수기 공격으로 나뉘지만, 그 종류는 꽤 많이 있습니다. 기본적으로 파란색으로 표시되는 부분이 캐릭터가 이동할 수 있는 범위이며, 빨간색으로 표시되는 부분이 유효 범위입니다.

직접공격



캐릭터의 바로 앞에 타겟이 오면 공격이 가능합니다. 약간 아군이 있을 경우 이 기술을 사용하는 아군으로 적을 포위하여 움직임을 봉인한 뒤 싸우세요.

직선



직선상에 있는 적 한명을 공격하는 기술입니다(레벨에 따라서는 주변의 적에게도 약간 데미지를 주는 경우도 있음). 대시 기술이기 때문에 공격이 끝난 후 적과 근접하게 되는 경우도 있습니다.

아군주변



해당 캐릭터를 중심으로 한 범위공격입니다. MP소모가 비교적 적기 때문에, 포

위당한 캐릭터나 적 사이로 돌진하여 사용하면 효과를 볼 수 있습니다.

전화면



화면 내에 있는 적 전체에게 많은 데미지를 주지만, MP소모도 비교적 많은 기술입니다. 근처에 회복포인트가 있는 경우나 위기일 때 사용하는 것이 좋습니다.

간접



적과 일정의 거리가 필요한 공격입니다. 좁은 곳에서는 사용하기 힘들지만 멀리서 공격하기 때문에 적의 공격을 받지 않습니다. 단체와 범위의 2가지 타입이 있습니다.

거리자유



화면 내의 어느 곳이나 공격할 수 있는 특수기 공격법으로 단체와 범위의 2가지 타입이 있습니다. MP소모도 적은 편이지만, 기술사용 시에는 이동이 불가능합니다.

관통계



전방으로 이어지는 범위내의 적 모두에게 많은 데미지를 줄 수 있는 기술입니다. 범위는 직선 외에도 전방지대, 부채꼴 등의 타입이 있습니다.

캐릭터간의 상성

스토리를 매우 중시하는 게임이어서 그런지 캐릭터간의 상성이 존재합니다. 상성이 좋은 동료가 파티 내에 있으면 때때로 이상한 소리를 외치며 싸우는 경우가 있는데, 이럴 때는 1턴간 모든 능력이 조금씩 상승합니다. 또한, 공격되는 아군을 막아주며 대신 데미지를 입는 경우도 있습니다. 각 캐릭터간 상성은 다음과 같습니다.

기술의 클래스체인지

포포로2에서는 캐릭터의 직업이 바뀌는 것이 아니라, 특수기의 클래스가 바뀌게 됩니다. 각 기술은 5단계의 레벨로 이루어져 있으며, 경험을 계속 쌓으면 강력한 상위기로 바뀌게 됩니다. 기술의 레벨과 클래스를 올리기 위해서는 해당 기술을 자주 사용해 주어야 합니다. 그러므로 근처에 회복포인트가 있다면, 직접공격보다는 특수기 위주로 싸우는 것이 후반을 위한 지름길이 될 것입니다. 아주 먼 옛날, 이 세상에 아직 하늘도 땅도 없는, 신이라는 이름도 없을 때… 암흑의 세계에

	피에트로	나르시아	백기사	가보	지르바	가미가미	레오나	귀면동자
피에트로		♥			♥			
나르시아(카이)	♥							
백기사				♥			♥	
가보			♥					
지르바	♥							
가미가미		♥						
레오나			♥					
귀면동자								

아름다운 이야기

포포로2는 자체적으로 난이도가 높지 않기 때문에, 공략내용은 최소화하고 스토리 위주로 공략하였습니다. 거의 외길 진행이기 때문에, 이야기만 보아도 크게 진행에 어려움이 없을 것이라 생각합니다. 페이지 사정상 반 정도의 대화밖에 올리지 못해 죄송합니다. 서브이벤트가 일어나는 곳에 대해서도 약간 설명해 두었으니 참고하세요. 만약 게임 진행에 문제가 생기신 분은 제 홈페이지에 오셔서 질문하시거나 e-mail을 보내주시면 즉시 답변해 드리겠습니다. 메일 주소는 roidkou@hanmail.net 이고 홈페이지 주소는 본지 기획기사에 나와 있습니다.



프롤로그 -왕위계승의 의식-

게임의 진행

프롤로그 → 포포로크로이스 성 → 타키넨 마을 → 길다의 관 → 왕가의 동굴 → 왕위계승의 의식

빛의 의지인 듀온이 태어났습니다. 듀온은 어둠을 밝히고, 하늘과, 바다와, 땅을 비추고, 자신을 7개로 나누어 신들을 만들었습니다. 이때, 빛으로 비추어진 세계의 반대편에 어둠의 의지인 카오스가 태어났습니다. 카오스는 모든 것을 어둠에 끌어들이려 했지만, 긴 싸움을 통해 신들은 이 어둠을 봉인할 수 있었습니다. 세계에는 빛의 의지를 따른 성령들이 살게 되었습니다. 성령이 한가지의 형태로서 살게되어 요정이 태어났습니다. 수많은 영체가 한가지의 형태로 살게되어, 용족이 태어났습니다. 그리고, 신들은 다시 어둠의 의지가 눈을 뜨지 못하도록, 자신의 형태와 같은 많은 인간을 만들어 대지에 살게하여 카오스를 감시하게 하였습니다. 긴 시간이 흐르면서 인간은 그 사명을 잊고 자신들의 문명을 만들어 대지를 지배하게 되었습니다. 신들은 이것에 분노하여, 하늘과 땅을 나누고 천계로의 입구를 닫아버린 것입니다.



▲ 포포로크로이스의 신화

사보 : …그렇게 해서, 이 세계에는 신과, 요정과, 용, 그리고 우리들 인간이 태어나게된 것이지. 이 신들 중에 미의 여신 마이라는….
'딩동, 딩동'
사보 : 이런, 벌써 시간이 이렇게 지났네? 그럼 오늘은 여기까지.
아이들 : 에에?
사보 : 하하하, 괜찮아요, 신화는 도망가거나 하지 않으니까.
반장 : 차렷!

한편 포포로크로이스 성에서는….

대신(大臣)몸 : 피에트로 왕자님! 오늘은 절대 도망가지….
몸 : !! 이곳에도 없잖아! 왕자님은 도대체 어디로 간 거야! 아~ 정말 왕자님은… !!
몸 : 안돼! 당황하고 있을 때가 아니야! 왕자니임…!
·
·
몸 : 왕자님! 피에트로 왕자님!
몸 : 헉헉헉… 왕자님!
피에트로 : 앗, 몸님, 어쩐 일이죠?
몸 : 헉헉헉, '어쩐 일이죠?'가 아녀욧! 무슨 일을 하고있나 했더니 이런 곳에… 찾았습니다. 피에트로 왕자님!
몸 : 에흠… 피에트로 왕자님, 폐하께서 부르고 계십니다. 빨리 성으로 돌아오십시오.
피에트로 : 응, 알았어요.
몸 : 흐음… 왕자님! 빨리 오세요!
피에트로 : 에.



▲ 오늘도 피에트로를 찾느라 정신없는 대신

피에트로 : 뭐죠? 아빠?
파울로 국왕 : '아빠'가 아니야! 너도 이제 12살. 이미 훌륭한 어른이야. 앞으로는 '아버님'이라고 부르거라.
피에트로 : 아빠…?
파울로 : 음!
피에트로 : 에, 예. 아버님.
파울로 : 그리고… 이제 곧 오빠가 될 테니까 말야.
피에트로 : 예! 아버님!
사니아 왕비 : 훗. 피에트로도 참.
파울로 : 음, 그럼 왕자여, 얼음의 마왕토벌이후 2년… 너도 충분히 수업을 쌓았고, 12살이 되었느니라. 그러므로 포포로크로이스 왕국의 관례에 따라… 지금부터 왕위계승의 의식을 행하겠다!
피에트로 : 예? …에엣?
파울로 : 왕위계승의 의식은, 모두에게 있어, 왕자의 지혜와 용기를 보여주기 위해 행하는 중요한 것이야. 왕위계승의 자격을 얻기 위해, 왕자에게는 시련이 주어지지.
피에트로 : 아, 아빠아….
파울로 : 훌륭히 시련을 견뎌서 포포로크로이스 왕국의 왕자로써….
피에트로 : 아빠!
파울로 : 음!
피에트로 : 우… 아버님.
파울로 : 뭐냐, 피에트로. 잠도 안자고 생각해낸 이야기니까, 끝까지 듣거라.
피에트로 : 왕위계승이라고 갑자기 이야기하는 건… 게다가 저에겐 아직 일러요.
파울로 : 괜찮아, 피에트로. 내가 왕위계승의 의식을 받을 때도… 그것 참 불안했었지. ………… 뭐 어떻게든 될거야.
피에트로 : 엄마아….
사니아 : 힘내, 피에트로.
피에트로 : …예에.
파울로 : 국왕으로써 왕자 피에트로에게 명한다! 왕가의 동굴에 가서 지혜의 왕관을 손에 넣어 이곳에 돌아오라!
피에트로 : 예.
파울로 : 호위로는 돈, 곤에게 왕자와 동행할 것을 명한다.
곤 : 헤헤, 왕자님, 잘 부탁드립니다.
돈 : 시련 따윈, 확 끝내버리자구요!
피에트로 : 좋아.
파울로 : 왕가의 동굴로의 길은 프로넬 숲의 마녀, 길다가 관리하고 있다. 자 떠나거라. 그리고 훌륭하게 왕위 계승의식을 수행하길 바란다!
피에트로 : 예!

이제 피에트로는 돈과 곤을 데리고 타키넨 마을을 거쳐 길다의 관에 도착하게 됩니다.

돈 : 이야, 오랜만인데요? 2년 전에도 이렇게 왕자님과 함



PlayStation

POWER 공략왕!

께 숲을 빠져 나왔지요?

???? : 그르르르르…

곤 : 그래그래, 그때도 이런 소리가.

돈, 곤 : 에?

???? : 그르르르르르!

곤 : 나나나나나, 나왔다아!

돈 : 무무무무무, 무서워어!



▲ 도망치는 2명

곤 : 라면서, 도망칠 줄 알았죠?

돈 : 저희들도 왕자님을 따라 조금은 강해졌다구요. 자! 확 없애버리자구요!

이렇게 되어 왕자와 곤, 돈은 길다가 소환한 것으로 보이는 렛서 데몬과 싸우게 됩니다. 렛서 데몬은 강했지만, 여러 가지 아이템을 준비해간 왕자일행에게 쓰러지고, 길다는 오두막에서 내려오게 됩니다.

길다 : 이런, 이런… 또 싱겁게 져버리고 말았구먼?

피에트로 : 안녕하세요, 길다씨.

길다 : 피에트로 왕자, 조금 못 본 사이에 많이 자랐군? 뭐야? 나르시아, 뒤에 숨어있지 말고, 나와서 인사해야지!

나르시아 : 길다 언니…, 아, 안녕하세요, 피에트로 왕자님.

피에트로 : 아, 안녕, 나르시아…

나르시아 : …

길다 : 뭐냐? 둘 다 빨개져서…

길다 : 음, 어떻게 된 거지? 최근엔 갑자기 추워진 것 같아. 자 빨리 집안으로 들어와.

피에트로 : 저기… 길다씨, 전 왕위계승을 위한 시련 때문에…

길다 : 음, 확실히 국왕에게서 들었어.

피에트로 : 그럼 방금 전에 그건?

길다 : 그건 시련을 견딜 수 있는지 시험해 본 것 뿐이지.

곤 : …심술궂군요.

돈 : …맞어.

길다 : 그럼 잘 들어. 이제 숲의 길을 열거야. 그곳을 빠져나가면, 왕가의 동굴이 나올 거야. 그 동굴에 홀로 들어가 안에 있는 지혜의 왕관을 가지고 오는 것이 시련이야.

피에트로 : 예!

나르시아 : 저가…, 저도 함께…

길다 : 흐음… 나르시아, 네가 의식에 가서 무엇을 하겠다는 거지? 왕가의 동굴에는 왕자 혼자 들어가는 거야. 네가 가봤자 아무런 도움도 되지 않아.

나르시아 : 하지만… 그러니까… 왕가의 동굴까지 가는 도중에 피에트로 왕자님이 길이라도 잃을까봐…

길다 : 흐음 정말, 어쩔 수 없는 아이야. 알았어. 그런 눈으로 쳐다보지 마.

나르시아 : 예? 고마워요 길다 언니.

길다 : 정말… 이 아이는 피에트로 왕자의 일이라면, 별의별 일을 다 한다니까?

나르시아 : 길다 언니…

곤 : 잘됐군요, 왕자님.

돈 : 자! 동굴까지지만, 네명이서 힘을 내요!

길다 : 잠깐 대기, 당신들 둘은 여기 남아서 나의 일을 도와줘야겠어.

곤, 돈 : 에?

길다 : 누가 심술궂다고? 엉? 나르시아가 길 안내를 해주면, 내 일은 누가 도와주지? 싫다고 해도 소용없어.

곤, 돈 : 피, 피에트로 왕자님~.

피에트로 : 어… 그럼… 힘내.

나르시아 : 아, 여기에요, 에잇!

피에트로 : 이런 곳에…

나르시아 : 자, 이쪽이에요, 왕자님, 다 왔어요. 이곳이 왕가의 동굴이에요.

피에트로 : 고마워, 나르시아, 여기부터는 나 혼자 가지 않으면 안되니까.

나르시아 : 예… 전 여기서 기다릴께요.

피에트로 : 에? 하지만, 이렇게 추운 곳에 나르시아 혼자로는…

나르시아 : 아니, 괜찮아요.

피에트로 : 그, 그럼 되도록 빨리 돌아올게!

나르시아 : 조심해요 왕자님.

피에트로 : 응!

이렇게 해서 피에트로 왕자와 나르시아는 왕가의 동굴에 도착합니다. 왕자 혼자서 동굴 내부를 모험해야 하지만, 동굴 밖에서 왕자를 도와주는 나르시아가 있었기에 왕자는 힘을 내서 동굴의 최하층까지 내려가게 됩니다.

피에트로 : 이게 지혜의 왕관이구나… 와, 가벼워! 응? 우와아!



나르시아 : 피에트로! …… 기분… 탓이겠지? 괜찮으려나… 왕자님은…

피에트로 : 우… 여, 여긴? 우왓! 다, 당신은?

바스칼 : 운명에 이끌려온 젊은 사자왕 피에트로여.

피에트로 : 예, 옛!

바스칼 : 내 이름은 바스칼, 나는 그대에게 예언을 전하기 위해 이곳에 있네.

피에트로 : 예, 예언이라니… 그런 이야기를 갑자기 해도.

바스칼 : 그것은 포포로크로이스를, 아니 전세계를 어둠 속으로 몰아갈 크나큰 재앙에 대한 예언이야.

피에트로 : 예?

바스칼 : 마음에 새겨듣게나.

'그 모습에 현혹되어선 안되네… 그것은 아름답지만, 추악한 마음을 가진 자, 신의 이름과 함께 바다를 가르네. 그 소리에 속아선 안되네… 그것은 부드럽지만, 사악한 마음을 가진 자, 고대의 이름과 함께 대지를 불태우네. 얼마의 시간이 지나면, 세계는 재앙에 휩싸이네.'

바스칼 : 사악한 회오리 속에서 빛나는 작은 등불이 재앙을 몰아낼지는 그대가 어떻게 하느냐에 따라…

피에트로 : ……

바스칼 : …피에트로여.

피에트로 : 예!

바스칼 : 그대에게 있어 '진정한 왕의 보물'이란 무엇인가?

피에트로 : 진정한 왕의 보물? 음…

바스칼 : 지금은 아직 몰라도 좋네. 하지만 '진정한 왕의 보물'을 손에 넣었을 때야말로 포포로크로이스에, 그리고 세계에 밝은 미래가 열리는 것이네…

피에트로 : 바스칼님!

바스칼 : '진정한 왕의 보물'이 무엇인지 직접 찾아내야 하네…, 언젠가 다시 만나겠지, 피에트로, 운명에 이끌리는 자여, 시간을 이끄는 자여….

나르시아 : 하아… 늦는데… 피에트로 왕자님. 앗! 왕자님! 다행이야, 무사히 시련을 이겨냈군요?

피에트로 : …… 응, 늦어서 미안해.



▲ 눈을 맞으며 기다리는 나르시아

나르시아 : 피에트로?

피에트로 : …….

나르시아 : 상처라도 입었어요? 아픈 데라도 있어요?

피에트로 : 아니, 괜찮아. 자 돌아가자.

나르시아 : 예, 예에….

피에트로 : '진정한 왕의 보물'… 바스칼이란 그 사람은 대체….

나르시아 : 왜 그래요?

피에트로 : 아니, 아무 것도 아냐.

이렇게 무사히 왕위계승의 의식을 이겨낸 피에트로 왕자를 모든 사람들이 웃는 얼굴로 맞이해 줍니다. 그 기쁨이 채 끝나기도 전에 포포로크로이스는 또 다른 기쁨을 맞이하게 됩니다. 사니아 왕비가 보석 같은 여자아이를 낳은 것입니다. 여동생이 생긴 피에트로 왕자뿐만의 기쁜 마음은 사라지지 않습니다. 새로운 왕과 새로운 생명의 탄생에 포포로크로이스는 축복에 휩싸여 평화로운 시간이 천천히 흘러갑니다. 그리고 3년의 시간이 흘렀습니다.



▲ 엘레나의 탄생

제 1장 대지의 용

게임의 진행

1장 프롤로그 → 파셀라 → 철도 공사터널 → 포포로크로이스 성 → 숲속의 샘 → 길다의 관 → 우라노스의 언덕 → 만셀 마을 → 온천동굴 → 용의 나라

파셀라 마을

나구로 : 이것 봐! 확실히 하라고 확실히! 확실히 전원 모였지? 귀를 막고! 간다! 3, 2, 1, 이얏! '펑!'

나구로 : 좋아! 어디 볼까… 이런, 다른 동굴하고 연결되어 버린 것 같구먼, 뭐 괜찮아, 더 팔 필요는 없어졌으니까 말야. 우하하하하하! 음… 응?

나구로 : 큰일이야…! 이건 용의 둥지야!

전원 : 요, 용이야! 도, 도망쳐!

나구로 : 좋아, 내가 마지막이군. 응? 음… 잠잠해 진 것 같군. 허억! 어찌된 거야….



▲ 철도 건설현장의 사건

한편 포포로크로이스성에서는.

피에트로 : 아버님! 늦어서 죄송합니다.

파울로 : 오, 왕자여, 기다렸다. 그럼, 곤, 파셀라의 상황을 모두에게.

곤 : 옛! …… 이렇게 되어서, 파셀라 현지에는 용이 내뿜은 화염에 의해 상처를 입은 사람도 나온 것 같습니다.

파울로 : 그럼, 어떻게 생긴 용인거지?

곤 : 그, 그건 아직….

파울로 : 음… 어떻게든 건지 사태가 파악되기 전엔, 병사를 보낼 수도 없는 거고.

전원 : …….

피에트로 : 아버님! 제가 가서 조사하겠습니다.

파울로 : 아, 안돼! 일국의 왕자가, 그런 위험한 곳에 덜렁덜렁 가다니.

피에트로 : 모두가 힘들어하는데, 저만 가만히 보고 있을 수는 없습니다.

몸 : 흐윽, 피에트로 왕자님…, 훌륭하게 자라셔서…, 할아범은 더 이상 기쁠 수가….

파울로 : 하, 하지만…, 그래, 사니아, 당신도 좀 말려 봐.

사니아 : 이 정도의 이야기로는 뭐라고 말하기 힘들지만…, 원래 용족은 용의 나라를 시작으로 세계의 이곳저곳에 살고 있습니다. 용이 살고 있는 땅은 그것에 의해 대지가 풍족하게 되어 축복을 받아 자비를 받고 있습니다. 슬픈 일이지만 인간과 마찬가지로, 좋은 용이 있는가 하면, 나쁜 용도 있습니다. 역시 파셀라에 가서 확인해 볼 필요가 있겠지요. …그렇다면, 저도 피에트로가 적임이라고 생각합니다.

파울로 : 사, 사니아까지, 으음….

몸 : 아아… 왕자를 돌보기 시작한지 15년, 이런 날이 이렇게도 빨리 찾아올 줄은… 할아범은, 할아범은….

파울로 : …음, 알았어, 알았어. 피에트로 왕자여, 내일아침 파셀라에 가서, 그 진상을 확인하도록 하라. 하지만, 절대 무리를 하면 안된다.

피에트로 : 예.

사니아 : 피에트로… 좋은 용과



나쁜 용. 그 눈으로 직접 확인하세요. 그리고 그 것을 확실히 파악한 후에 대처하는 거에요.
피에트로 : 예, 엄마…! 아, 아니 어머님.

파셀라 현장조사를 떠나기로한 피에트로는 내일을 위해 방으로 돌아가게 됩니다.

???? : 오빠아.
엘레나 : 헤헤, 오빠, 오빠♥.
피에트로 : 에, 엘레나!?
엘레나 : 에레, 에레, 오빠를 계속 기다렸어~.
피에트로 : 그러면 안돼! 푹 자두지 않으면 감기가 낫지 않는단 말야.
엘레나 : 이제 괜찮은데 뭐, ……콜록, 콜록.
피에트로 : 그것 봐, 몸도 아직 뜨거우니까 자야 해.
엘레나 : 에엥~ 싫어어~ 에레 오빠와 함께 있을래~.
피에트로 : 어쩔 수 없구나…. 그럼 오늘밤 함께 있어줄 테니까, 조용히 자야해.
엘레나 : 정말!? 에레가 자고 있을 때도 손 꼭 잡아줄 거야?
피에트로 : 응, 좋아.
엘레나 : 에헤헤.
그 시간 파셀라의 주점 문 라이트

????1 : 응응~, 응응~, 응응~♬.
????2 : 기, 기분 나쁩네다.
????1 : 이렇게 해서, 그 바보왕자가 용을 없애고…, me는 그분에게… 응응, 응응♬ 우왕! 이런 완벽한 작전을 생각해 내는 me의 재능이 무! 서! 워♥.
????2 : 케케, 그렇게 잘 될라네? 키키, 정말, 나는 그 용난리 때문에 계획이 늦어지고 있답네다….
????1 : 으응… 질투는 좋지 않아요. 운도 실력의 하나에용.
????2 : 케케! 도대체 당신은 어떻게 그 갱도로 들어갈 셈입네까?
????1 : 우왕! 어어어어떻하지….
????2 : 키키키, 여전히 바보 같은 녀석이라우야, 키키키.
????1 : 으으응, 지혜를 빌려주오요.
????2 : 키키키, 다가오지 마시라우. 그렇구먼, 갱도라면, 공기가 들어갈 구멍이 있을겁네다. 몸이 작은 당신이라면 그곳을 통해 안으로 들어갈 수 있지 않습네까?
????1 : 으응~ 그렇군~, 으응~ 트레비앙♬ 으으응~ 감사해용♥. 응응, 응응, 응응♥.
????2 : 그러니까 기분 나쁘다니까네!
????1 : 그럼 me는 바로 준비를 해야겠네용. 오늘밤은 이걸로 실례에용. 우하, 우하, 우하하하하.

????1 : 응응, 응응, 아뜻! 얼래? 응응으으응, 아파파파파, 으으응, 드디어 도착했네용, 응? 뭐지 이 녀석은? …… 응응응응, 우왕!

다음날 피에트로 왕자는 곤과 돈을 데리고 포포로크로이스의 남쪽에 있는 파셀라로 향하게 됩니다. 각자 마을을 조사하기로 한 일행은 뿔뿔이 흩어지고, 왕자는 술집에 들어가서 한 명의 이상한 남자를 만나게 됩니다.

체크 포인트

파셀라에서는 배를 타고 브리오니아로 갈 수 있습니다. 브리오니아 에서는 돌고래쇼를 구경할 수 있으며, 특산품도 구입할 수 있습니다. 1장에서 가지 않으면 4장까지 갈 수 없습니다.

????2 : 카아, 키키… 정말, 힘들게 준비를 해도 배가 없으면 실행할 수가 없습네다… 바보같은 오산이구만요.
피에트로 : ….
둘 : 우아!
피에트로 : 저….
????2 : 노, 놀랐습네다.
피에트로 : 저, 저도, 저 무슨일 있나요?
????2 : 케케? 아 들어 주실라우? 전 서커스단의 단장을 하고 있는 '쥴'이라고 합네다만.
쥴 : 이 마을에서 서커스를 열려고 했는데, 용난리 때문에 배가 떠나질 않습네다. 쫄딱 망했시오.
피에트로 : 서커스?
쥴 : 키키키! 우리 서커스는 여기저기의 서커스와는 다릅네다! 특히 초사자는 매우 눈길을 끕네다. 못보면 평생 후회합네다네!
피에트로 : 빨리 배가 다녔으면 좋겠군요? 저도 모두가 서커스를 볼 수 있도록 노력할테니까.
쥴 : 케케? 노력?
돈 : 피에트로 왕자님!
곤 : 하하, 늦어서 죄송합니다.
피에트로 : 죄송합니다. 전 일이 있어서 이만… 서커스 기대하고 있겠습니다.
쥴 : 지금 저 사람, 왕자라고 하는 것 같습네다만….
주정뱅이 : 뭐야, 뭐야, 피에트로 왕자님도 모르는거야? 아, 그래 외국사람이라면 당연하지…. 그렇다면 기억해 둬도 손해볼 건 없어, 잘 들어봐 포포로크로이스에 재앙이 있을 때, 왕자님이 이곳에 있다! 이 세계의 평화를 수호하는 자! 포포로크로이스 왕국의 역사최강, 최고의 왕자! 피에트로 왕자님이란 그분을 말하는 거지!
쥴 : 케케케케! 아하, 그가 피에트로 왕자로구만요?
주정뱅이 : 자… 나쁜 놈들을 쥐어뜯어 던져라! 쥐어뜯어 던져라! …그런데 듣고 있나?

다시 모인 피에트로와 곤, 돈은 준비를 하고, 동굴로 들어가게 됩니다.

???? : 우오오오!
곤 : 지금 무슨 소리 들리지 않았나요?
돈 : 나나나나, 와라! 나쁜 용 녀석, 확!
피에트로 : 이 소리는 혹시… 앗!
???? : 우오오오! 후, 안 되는군요, 바보같이.
피에트로 : 백기사님?
백기사 : 음? 누군가나 나를 부르는… 아냐, 아냐. 이런 곳에 사람이 있을 리가….
피에트로 : 백기사님!
백기사 : 이 소리… 누구였지… 매우 정겨운데.
피에트로 : 백기사님, 저에요, 피에트로에요!
백기사 : 피에트로… 피에트로? 아 그렇군요, 피에트로님이군요, 아, 반갑군요, 그후로 벌써 5년, 많이 자라셨겠군요?
피에트로 : 괜찮으세요? 지금 구해 드릴께요.
백기사 : 아, 면목없습니다. 피에트로님에게 도움을 받는 게 이걸로 몇 번째… 뭐라고!? 피에트로님? 그곳에 있는 게 정말로 피에트로님입니까?
피에트로 : 오래간만이에요 백기사님, 지금 바위를 치울 테니까… 조금만 참아주세요, 앗
백기사 : 피, 피에트로님, 괜찮습니까? 으아, 보이질 않아.
피에트로 : 아파아, 괘, 괜찮아요, 작은 돌이 떨어졌을 뿐이니까.
백기사 : 후… 다행이군요, 하지만, 아무 것도 보이질 않으니 안달이 나는군요.
피에트로 : 백기사님, 이번엔 위쪽의 바위부터, 치워 볼께요.
백기사 : 피에트로님, 너무 무리하시지 않아도 됩니다.
피에트로 : 이 정돈 괜찮아요, 우왓!
백기사 : 피피피피피에트로님! 더, 더 이상 참을 수 없어! 우아아아아!
피에트로 : 백기사님!
백기사 : 피에트로님? 오, 피에트로님이



아닙니까! 오, 훌륭하게 자라서 알아볼 수 없을 정도군요.
돈 : 결국… 혼자서 나왔잖아.
곤 : 그렇군.
백기사 : 그렇군요. 피에트로님들도 용을 퇴치하러 오셨군요. 그렇다면 이야기는 간단하죠. 빨리….
피에트로 : 기다려 주세요 백기사님! 용에도 나쁜 용과 좋은 용이 있는 것 같습니다. 여기선 신중히 파악한 후에 행동하죠.
백기사 : …… 피에트로님, 훌륭하게 크셨군요 정말로. 아니, 그러고 보니 그렇군요. 자, 안으로 가서 용의 정체를 조사합시다.
'쿠아아'
곤 : 요, 용!?
돈 : 히히히히, 무서워!
'쿠아아아아아!'
곤, 돈 : 우아아! 죄송합니다아!
백기사 : 어쩔 수 없군요. 우리들만으로 들어갑시다.


▲ 돌에 깔려버린 백기사

곤과 돈은 도망쳐 버렸지만, 든든한 동료인 백기사와 합류한 피에트로는 동굴 안쪽으로 들어가게 됩니다.

백기사 : 엄청나게 크군요.
피에트로 : 앗! 저기에!
????1 : 살려줘! 물려죽을 것 같아! 에요~ 아야아야야.
피에트로 : 나구로씨.
백기사 : 음!
피에트로 : 기다려요, 백기사님. 당신의 집을 마음대로 부숴 버린 것은 죄송합니다. 하지만 그 사람을 용서해 주세요. 나쁜 뜻이 있던 건 아닙니다.
????1 : 음, 그런 건 어찌되든 상관없으니까 빨리 이 용을 죽여버려요. 아~ 죽을 것 같아! 에요~ 아야아야야. 아퍼! 아퍼! 정말로 아퍼!
피에트로 : 이, 이제 됐지요? 그 사람을 놓아주세요.
????1 : 우가! 이런 건 예정에 없네요. 이, 이렇게 된다면… 우하, 우하, 우하하하.
백기사 : 피에트로님! 상태가 이상해 보입니다. 조심하세요.
'후와'
백기사 : 피에트로님! 어쩔 수 없습니다! 싸울 수밖에 없습니다.

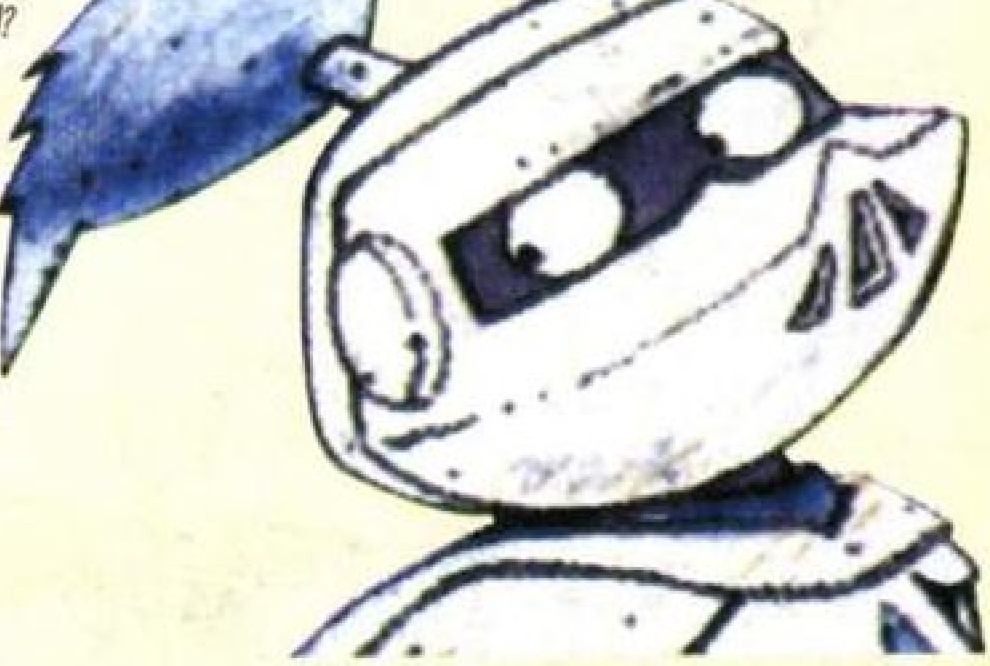
결국 피에트로 일행은 용을 쓰러트리게 됩니다. 하지만….

피에트로 : 앗! 검이… 용의 검이.
????1 : 으응, 살았군요. 정말로… 인간으로 변하면 손을 댈 수 없을 줄 알았는데, 바보 같은 일이 일어났네요. 응~ 왔다왔다! 이걸로 용의 나라에… 우하, 우하, 우하하하하.
피에트로 : 이, 이건 도대체… 나구로씨?
????1 : 우하하하! 정말, 아직도 모르는군요? me의 변신은 역시 놀랍군요.
백기사 : 피에트로님! 이 녀석은 나구로님이 아닙니다!
????1 : 응, 역시 인간. 지금에 와서야, 눈치를 채다니 바보로군요?
백기사 : 네 녀석은 도대체 누구냐?
????1 : 응~ 그렇게 me가 마음에 드는군요? 그렇게까지 이야기한다면 보여 드리지요. 응응, 응응.
복시 : 후응, 이게 미의 모습이에요. 후응, 프리티♥복시라고 불러주세요.
백기사 : 뭐라고! 네 녀석은 인간이 아니란 말이냐!
복시 : 흐음, 미를 인간과 같은 쓰레기와 똑같이 취급하지 말아 주세용.
피에트로 : 그런… 그렇다면 내가 쓰러트려 버린 용은….
복시 : 흐응, 한때는 어떻게 될까했네요. 하지이만! 이런 일이 있을지도 몰라 준비한 이 독침! 으앙! me의 재능이 무! 서! 워♥.
피에트로 : 그럼… 나는… 나는.
복시 : 그래, 미의 작전에 완전히 걸려들어 대지의 용을 쓰러트린 거지요. 우하하하, 바아보.
피에트로 : 할 수 없어….
복시 : 엥?
피에트로 : 용서 못해! 난 너를 절대 용서할 수 없어!
복시 : 용서 못해? 미를 용서 못해? 인간이? 바보? 우하하하, 우왕! 기다려요.
피에트로 : 기다려! 어디로 갈 셈이냐!
복시 : 우앙! 시끄러워요, me는 바빠요! 당신의 상대는 이걸로 충분해요.
피에트로 : 기, 기다려! 앗!
???? : 카가가.
피에트로 : 용의 검을!
백기사 : 피에트로님! 이걸!

복시는 도망쳐 버리고 피에트로 일행은 복시의 애완견 사드를 없애게 됩니다.

나구로 : 크아, 잘잤다. 얼래? 없어! 뭐야아 이건! 누구야? 이런 장난을 치는 녀석은! 얼룩나와 짜샤! 오오! 밖으로 나갈 수 있잖아? 와하하하하!
피에트로 : …….
백기사 : 피에트로님….
피에트로 : 난… 나는… 엄청난 짓을 저지르고 말았어… 좋은 용이었을 수도 있었는데.
백기사 : …… 힘들겠… 군요. 피에트로님. 응? 피에트로님! 이쪽으로 와보십시오!
피에트로 : 이곳은….
백기사 : 피에트로님, 이걸….
피에트로 : 알… 그러면 그 용은… 앗? 태어나! 태어나고 있어요 백기사님.
백기사 : 아니!
피에트로 : 힘내! 그래 조금 더!
백기사 : 으으음, 힘내는 거야.
새끼용 : 가보!
피에트로 : 태어났다! 됐어! 잘됐어 백기사님.
백기사 : 이거 대단하군요!
새끼용 : 가보! 가보!
백기사 : 하지만… 이상한 울음소리군요.
새끼용 : 가보?
백기사 : 어, 어떻게 된 겁니까?
피에트로 : 백기사님을 부모라고 생각하고… 그렇군요…. 전 이 아이들의 부모를… 어머니를… 미안, 미안해, 난… 난, 무슨 짓을 저지른 거지….


▲ 용들의 알. 그렇다면…



결국 피에트로는 왕국으로 돌아와 이 사실을 왕과 왕비에게 보고합니다.

사니아 : …그렇군요.
백기사 : 쉬잇! 조용히 하세요.
사니아 : …피에트로, 중요한 이야기가 있습니다. 제 방으로 오세요.
피에트로 : 어머님? …아버님.
파울로 : 음, 갔다 오거라.
백기사 : 정말… 네가 시끄러우니까 사니아님 기분이 상하셨잖아.

왕비의 말에 따라 피에트로는 방으로 올라갑니다.

피에트로 : 어머님… 엘레나?
엘레나 : …앗, 오빠, 어서오세요… 콜록, 콜록.
피에트로 : 엘레나!?
사니아 : 괜찮아. 엘레나는 용족이 어린시절 반드시 걸리게 되는 병에 걸렸을 뿐이야.
피에트로 : 그렇군요… 다행이야.
엘레나 : …? 오빠, 에레가 싫어?
피에트로 : 응? 그럴 리 없잖아 얼마나 좋아하는데.
엘레나 : 하지만… 오빠… 왠지 슬퍼 보여.
피에트로 : 아냐, 이건… 다른 거야.
사니아 : 괴롭구나…, 피에트로, 하지만 앞으로 피에트로에겐 훨씬 더 힘든 일이 있을지도 몰라. 하지만 지면 안돼. 어떤 때라도 나는 피에트로를 생각하고 있으니까.
엘레나 : …에레도.
피에트로 : 고마워 엘레나, 고마워요 엄마.
사니아 : 피에트로… 피에트로는 자신이 저지른 일에 대해 책임을 지지 않으면 안돼.
피에트로 : 예.
사니아 : 당신이 없애버린 용, 그것은 지저에 살고 있던 걸로 보아 대지의 용이 틀림없어. 대지의 용은 지상을 지지하고 있지. 그걸 죽여 버렸다는 것은… 작물은 자라지 못하게 되고, 대지는 갈라지며 지저에서의 자비가 끊어져 결국 지상은 썩어갈 거야.
피에트로 : 그런… 전 그런 짓을….
사니아 : 용의 나라로 가거라.
피에트로 : 용의 나라?
사니아 : 그래, 내가 태어난 용의 나라로. …그곳에 있는 용의 나라와 용족 모두를 통치하는 용의 왕 '노룡신님'을 만나 용서를 받을 수밖에 없어.
피에트로 : 하지만, 용의 나라에는 어떻게….
사니아 : 용의 나라는… 이곳에서 아주 먼 북쪽에 있어. 보통의 방법으로는… 그래, 숲의 마녀라면… 길다씨라면 힘을 빌려줄 거야. 대지의 용의 알도 그녀에게 맡기도록 하자. 길다씨에게 맡긴다면 프로넬 숲의 마법이 용의 알을 지켜줄 거야.
피에트로 : 예, 어머님.
사니아 : 사실은 나도 함께 용의 나라에 가주고 싶지만….
엘레나 : 콜록, 콜록.
피에트로 : 어머님은 엘레나를 돌봐 주세요.
엘레나 : 엄마… 에레는 괜찮으니까 오빠하구… 콜록, 콜록.
피에트로 : 고마워, 엘레나. 하지만 이건 내가 하지 않으면 안 되는 일이야. 난 자신의 일에 책임을 져야해.
왕비 : … 훌륭하게 자라났구나. 올바르고, 사려깊게 자라서 이 엄마는 피에트로가 자랑스러워.
피에트로 : …다녀오겠습니다. 어머님.
엘레나 : 힘내… 오빠.

이제, 자신이 저지른 일을 책임지기 위해 왕자는 마녀의 숲으로 향하게 됩니다. 그리고 그 도중 숲속의 샘에서 들려오는 아름다운 노래소리를 듣게 됩니다.
나르시아 : 나나나나나나….
백기사 : 아름다운 노래소리군요. 듣고 있으니 왠지 마음이 깨끗해지는 듯.
피에트로 : 예.
백기사 : 피에트로님!
피에트로 : 아~
나르시아 : 누구죠?
피에트로 : 미안, 놀라게 한 것 같구나.
나르시아 : 피에트로 왕자님? 듣고있었어요?
피에트로 : 응, 매우 아름다운 노랫소리였어.
나르시아 : 아잉, 아? 백기사님?
백기사 : 으음….
나르시아 : 백기사님?
백기사 : 흐음… 아! 나르시아님? 아, 나르시아님이군요?
나르시아 : 다행이야, 역시 백기사 님이었군요? 오랜만이에요.
백기사 : 잠시 못 본 사이에, 아름답게 되셨군요? 자신도 모르게 넋을 잃게 되는군요.
나르시아 : 그, 그런.
백기사 : 피에트로님도 그렇고, 나르시아님도 그



렇고, 다들 멋지게 자라서… 후후후… 잘 어울립니다!

나르시아 : 아… 저, 전 길다 언니한테 돌아가야 해요.

피에트로 : …나르시아.

백기사 : 핫핫하! 그럼 피에트로님, 저희들도 갈까요?

피에트로 : 예.



▲ 노래의 주인공은 나르시아

부끄러워 도망치는 나르시아를 따라 피에트로와 백기사는 길다의 오두막으로 향하게 됩니다.

피에트로 : 앗….

나르시아 : 어, 어서와요, 피에트로 왕자님.

길다 : …? 뭐하는 거야? 너희들, 얼레? 백기사아냐? 오래간만인데?

백기사 : 이야, 오래간만이군요, 나르시아님과는 달리 길다님은 별로 변하지 않았군요, 이야… 전 약간 안심했습니다.

길다 : 그건 무슨 뜻이죠!? …정말, 그런데 오늘은 무슨 일이죠?

피에트로 : 실은….

길다 : 그렇군, 큰일났구먼?

나르시아 : 피에트로 왕자님….

길다 : 용의 나라에 가는 방법이라… 없는 것도 아니지만….

피에트로 : 가르쳐 주세요! 전 무슨 일을 하더라도 용의 나라로 가서 노룡신님을 만나지 않으면 안됩니다.

길다 : 흥분하지마, 피에트로 왕자 '우라노스'를 알고 있어?

피에트로 : 우라노스?

길다 : 뭐, 모르는 것도 무리는 아니지, 좋아… 나르시아 설명해 줘봐.

나르시아 : 제, 제가? 그러니까… 우라노스는 하늘을 비행하는 바위에요, 그 바위는 의지를 지녀서 신의 정상이나 요정이 많이 사는 곳에 때때로 머물러 몇 십년이고 잠들곤 하죠, 요정의 계절이 되면, 그 향기에 이끌려 눈을 뜨고, 또다시 어디론가 나라가 버려요.

길다 : 그리고, 지금 잠자고 있는 게 이 숲이지.

나르시아 : 예? 그래요?

길다 : 정말… 이애는 매일 어딜 보고 다니는 건지, 정말 할말이 없네.

나르시아 : 죄, 죄송해요, 하지만, 그렇다면 우라노스에게 부탁하면….

길다 : 그래, …좋아, 우라노스가 있는 광장으로의 길을 열지.

피에트로 : 그럼 가보겠습니다!

길다 : 기다리라니까! 정말, 어째서 이렇게 끼리끼리 모여서 귀찮게 하는 거야?

나르시아 : …후후, 우라노스와 이야기 할 수 있는 건 요정과 숲의 마녀뿐이에요.

길다 : 흠, 어쩔 수 없지, 나르시아를 데리고 가.

나르시아 : 고마워요, 길다 언니, 그럼 전 준비하고 올게요.

백기사 : 아, 그래! 길다님! 이걸 맡아 주십시오.

피에트로 : 어머님이 용의 알은 길다씨에게 맡기는 게 가장 안전하다고 해서.

길다 : 용의 알? 음, 이게 말이지… 호오~ 헤에~.

꼬마용 : 가보!

길다 : 뭐야? 이 못생긴 녀석은? 우와!

나르시아 : 기다렸죠? 그럼 갈까요? …어? 와 귀여워!

길다 : 어째서 그렇게 미운 거야!

나르시아 : 꽤 백기사님을 따르네요.

길다 : 용은 태어날 때 처음 본 것을 부모라고 생각하기 때문이지.

백기사 : 부모? 제가 부모란 말입니까?

나르시아 : 백기사님, 이 아이 이름이 뭐죠?

백기사 : 이, 이름말입니까? 음, 생각해 보지 않았는데, 오오, 음, 잠시만….

꼬마용 : 가보!

백기사 : 아! 생각났습니다, 역시 울음소리에서….

나르시아 : 잘 부탁해요 가보짱, 자, 가요.

가보 : 가보가보가보~.

백기사 : 어떻게 알았죠!?



▲ 우라노스에게 가는 길이 열린다

이렇게 하여 나르시아와 피에트로, 그리고 백기사는 우라노스의 도움으로 만셀 마을을 거쳐 온천동굴에 들어가게 됩니다. 하지만 온천동굴 안에는 복시가 어떤 용을 괴롭히고 있었습니다.

피에트로 : 앗!

복시 : 후응… 역시 온천은 최고! 네요… veryvery hard하게 일하는 me에게는 생명의 세탁이 필요하네요.

용 : 우왕, 냄새나, 뜨거워, 머리가 어질어질해, 열이 날 것 같아~ 내보내 줘!

복시 : 우헤, 운치를 전혀 모르는 녀석이네요.

용 : 내보내 줘, 냄새나, 뜨거워~.

복시 : 후웅, 나가고 싶다면 용의 나라로 가는 방법을 가르쳐 줘야지.

용 : 우왕~ 그런 건 몰라요~. 난 아무 것도 안 해도 들어갈 수 있으니까.

복시 : 그럼 me를 태우고 들어가면 되는군요, 후응~ nice idea~.

용 : 시, 싫어요, 그런 짓 하면 노룡신님에게 혼나요.

복시 : 으악, 겨우 대지의 용의 혼을 따라 여기까지 왔는데, 놓쳐 버리다니, 이대로라면, 그분에게… 우우우~ 뭐, 그건 둘째치고, 후와, 뜨뜻하네요.

용 : 우왕~ 내보내 줘~ 내보내 줘~.

피에트로 : 그만둬!

복시 : 네, 네 녀석은 바보왕자! 어째서 네 녀석이 이곳에 있는 거죠? me의 pet에게 당하지 않았나요?

피에트로 : 용서 못해! 용서할 수 없어! 너만은!

복시 : 후웅, 아직도 정신을 못 차렸군요~. 그렇다면 me가 직접 저 세상으로 보내주지요~.



▲ 고문당하는 용

복시는 인간을 깔보며 피에트로와 싸우게 되지만, 힘없이 지게 됩니다.

복시 : 크, 으악, me, me는 이 정도로 쓰러지지 않아요, 하, 하지만 오늘은 이 정도로 참아 주지요.

피에트로 : 앗!

복시 : 기, 기억하고 계세요!

피에트로 : 그, 그래 저 용을 도와줘야지.

백기사 : 오옷! 훌륭훌륭하고 있습니다~.

용 : 고마워요, 이제 괜찮은 것 같아.

길버트 : 당신들 덕분에 살았어, 내 이름은 길버트, 이 앞에 있는 용의 나라에 살고 있어.

피에트로 : 난 피에트로, 포포로크로이스의⋯.

길버트 : 에? 그럼 네가 노룡신님의!?

피에트로 : ???

길버트 : 아, 아니, 아무 것도 아냐.

나르시아 : 에⋯. 나르시아에요. 잘 부탁해요 길버트씨.

백기사 : 전 백기사입니다.

길버트 : 응, 잘부탁해.

백기사 : 아, 이 녀석은 가보입니다.

길버트 : 얼래? 넌 이 근처의 용이 아니구나?

피에트로 : ⋯⋯.

길버트 : 미, 미안. 내가 말을 잘못했나?

피에트로 : 실은⋯.

길버트 : 그런 일이⋯ 분명 노룡신님이 화낼 거야.

피에트로 : 응⋯ 그렇겠지? 하지만 그렇기 때문에 난 가지 않으면 안돼.

길버트 : ⋯⋯ 넌, 넌 대단하구나. 거기에 비하면 난⋯ 좋아! 내가 등에 태워서 용의 나라까지 데려다 줄게.

피에트로 : 에? 하지만 그러면 네가 혼나게 될텐데?

길버트 : 괜찮아. 그리고 너라면⋯ 아, 아무 것도 아냐. 자 함께 용의 나라로 가자.

피에트로 : 고마워!

용들의 나라에 도착한 피에트로 일행은 노룡신을 만나게 됩니다.

피에트로 : 당신이 노룡신님⋯.

노룡신 : 그래, 내가 용족을 통치하는 왕 노룡신



▲ 길버트를 타고 용의 나라로

이다.

피에트로 : 전 피에트로라고 합니다. 포포로크로이스의⋯.

노룡신 : 대지의 용을 죽인 '용 사냥꾼'이지.

피에트로 : 으⋯.

백기사 : 그, 그건 너무합니다. 피에트로님은⋯.

피에트로 : 괜찮아요 백기사님. 노룡신님⋯ 전 되돌릴 수 없는 일을 해버리고 말았습니다⋯. 하지만 저 한명 때문에 대지가 썩어버리는 건⋯ 부디 그것만은 용서해 주십시오.

노룡신 : 제멋대로 행동하는군.

피에트로 : 제멋대로인 것은 알고 있습니다. 하지만 저 때문에 포포로크로이스의 모두가 괴로워하는 건⋯ 그것만은 무슨 일을 하던 막고 싶습니다. 부탁드립니다! 노룡신님!

노룡신 : ⋯ 어떤 일이라도 한다고 했지? 그 말에 거짓은 없겠지?

피에트로 : 예.

노룡신 : 흐, 그럼 좋아. 용의 이빨에는 용의 이빨을⋯ 우리 용족에게 전해지는 속담으로 같은 가치로 교환을 한다는 거지. 무슨 이야기인지 알고 있겠지?

피에트로 : ⋯예.

노룡신 : 생명을 빼앗은 죄와 같은 가치의 것⋯ 너의 생명과 바꾸어 대지가 썩는 것을 막아 주지.

백기사 : 무, 무슨 소립니까?

피에트로 : 예, 노룡신님, 제 생명으로 가능하다면⋯.

나르시아 : 아, 안돼요! 노룡신님! 생명이 필요하다면 제 생명을, 제발⋯ 제발 피에트로 왕자님을 죽이지 마세요!

피에트로 : 나르시아!?

백기사 : 으음, 안됩니다! 피에트로님이 죽는다면, 포포로크로이스의 모두가 슬퍼하게 됩니다. 나르시아님이 죽는다면, 피에트로님이 슬퍼하게 됩니다. 여기선 역시 제 생명과 바꿔야 합니다!

피에트로 : 백기사님!

가보 : 가보?

피에트로 : 대, 대지의 용! 아⋯ 전 당신에게 무슨 짓을, 죄송합니다⋯ 전.

대지의 용 : 노룡신님⋯ 이자들을 용서해 주십시오.

노룡신 : 호⋯ 자네는 자신의 생명을 빼앗은 이자들을 용서하겠단 말인가?

대지의 용 : 이자들은 어떤 자의 책략에 의해 저를 죽이게 된 것입니다. 죄를 묻는다는 것 가혹한 것⋯.

노룡신 : 흐음⋯ 자네가 용서한다고 한다면, 내가 이자들을 벌할 수 없지.

대지의 용 : 감사합니다. 전 이제 가지 않으면 안됩니다. 아이들을⋯ 부탁합니다.

나르시아 : 잘됐어요, 피에트로 왕자님.

피에트로 : ⋯응.

노룡신 : 그런데, 피에트로⋯ 사니아는 잘 지내고 있는가?

피에트로 : 예? 엄마⋯ 아니 어머님 말입니까? 그러니까, 매우 잘 지내고 있지만⋯ 그런데 어째서 어머님을?

노룡신 : 사니아는 나의 딸이야.

전원 : 엣!?

백기사 : 그렇다면! 노룡신님은 피에트로님의⋯.

피에트로 : 할아버지?

노룡신 : 할아버지라⋯ 좋은 소리구먼⋯ 응? 피에트로, 그 부러진 검은 어떻게 된 거지?

피에트로 : 이건⋯ 대지의 용과⋯

노룡신 : 그렇군⋯ 그렇게 풀죽어 있지 말게. 방금 용서를 받았지 않나. 대지의 용의 마음은 꼬마 용들 속에 흐르고 있지. 용의 피는 전승되는 것이야. 응? 저 꼬마용은 좋아⋯ 뭐 좋아. 피에트로, 너에게는 나에게서 사니아에게, 사니아에서 너에게로 이어진 용왕의 피가 흐르고 있다.

피에트로 : ⋯예.

노룡신 : 잘 자랐구나. 그리고 훌륭하게. 자, 그 검을 고쳐주지. 너에게는 아직 그 검이 필요한 것 같으니까⋯. 용의 검의 진정한 힘을 얻기 위해서는 용의 구슬을 3개 모아야 한다. 용의 구슬을 찾거라 피에트로!

노룡신과 대지의 용의 용서를 받은 피에트로들은 포포로크로이스로 돌아가려 합니다.



▲ 대지의 용의 용서

백기사 : 이런, 곤란한데. 방금 전 대지의 용을 봤지? 나는 네 부모가 아니야. 넌 나를 따라오는 것 보다, 여기서 동료들과 사는 것이 행복해.

가보 : 가보가보가보~.

백기사 : 응석은 그만 부리고.

가보 : 가아보~.

백기사 : 흐음, 이거 곤란한데.

피에트로 : 저, 저기 백기사님, 갑자기 헤어지면 가보가 너무 불쌍해요.

나르시아 : 그래요, 가보는 백기사님을 부모라고 생각하고 있어요.

피에트로 : 어머니와 함께 있지 못하는 것이 얼마나 괴로운지 전 잘 알아요. 어때요 가보가 여기에 적응할 때까지 함께 있어 주는 것이.

백기사 : 피에트로님!

나르시아 : 저도 그렇게 하는 것이 좋을 것 같아요.

백기사 : 역시 그렇지요? 황송합니다. 저도 사실은 가보와 헤어지는 것이 슬펐습니다. 흑.

이리하여 피에트로와 나르시아는 포포로크로이스로 돌아오게 되었습니다. 한편 길다가 맡고 있던 대지의 용의 알도 모두 부화하여 귀여운 꼬마 용들이 태어나게 되었습니다.

제 2장 알수 없는 서커스

게임의 진행

서커스단 등장 → 길다의 오두막으로 → 서커스 텐트 → 파셀라 마을 → 해변의 길 → 로마나 왕국 → 포레 포레 마을 → 강철마왕 시티 → 강철마왕 성 → 로마리아 성 → 코토리코 섬 → 쓰러지는 피에트로

얼마 후 포포로크로이스 마을에 서커스단이 찾아오게 됩니다. 단장인 줄은 국왕폐하를 찾아 구경하러 오시라며 2장의 티켓을 주고 가지요. 하지만 사려 깊은 사니아 왕비는 피에트로와 피에트로가 좋아하는 그녀를 위해 자리를 마련합니다. 그리고 어머니의 도움을 받은 피에트로는 나르시아에게 줄 펜던트를 들고 숲으로 향하게 됩니다.



▲ 서커스의 개최

피에트로 : 얼래? 아무도 없나…? 하아.
길다 : 아아 정말. 알았어! 알았다고.
길다 : 그래, 그래, 잘 씹어서 먹어야해. 뭐야? 넌 금방 먹었잖아! 응? 피에트로 왕자 아냐? 거기서 혼자 뭐하고 있는 거지?
피에트로 : 예, 그러니까…, 나르시아에게….
나르시아 : 왜요? 왕자님.
피에트로 : 우왓!
나르시아 : 왜 그래요? 그렇게 놀라고. 제게 볼일이라도 있어요?
피에트로 : 응, 그, 그러니까.
나르시아 : 예?
피에트로 : 서, 서, 서커스!
나르시아 : ???
피에트로 : 서, 서커스가 포포로크로이스 마을에서 열리고 있는데….
나르시아 : 예…, 바람을 타고 여러 가지 소리가 들려오고 있다고 숲의 요정들이 알려 주었어요.
피에트로 : 그래서…, 그…, 서커스티켓이 2장 있는데…, 마, 만약 좋다면 그러니까, 내일…, 나하고 함께 서…커스를 보러 가지 않을래?
나르시아 : 예? 저를 초대해 준 거예요? …고마워요 왕자님. 너무나 좋아요.
피에트로 : 그, 그럼 내일 데리러 올게!
나르시아 : 예. 후후후… 아? 왕자님! 내일 언제쯤….
길다 : …흐음
나르시아 : …피에트로도 참 그렇게 당황해서. …피에트로….
길다 : 나르시아.
나르시아 : 길다 언니! 왜요?
길다 : 꽤 즐거워 보이는데? 그렇게 서커스 보러 가는 게 좋은 거야?
나르시아 : 예, 왜냐면, 피에트로가 초대해준 건 처음이거든요.
길다 : 그렇구나. 흐음… 좋아. 잘 들어 나르시아. 우리들 숲의 마녀는 인간과 함께 할 수 없어. 그걸 잊으면 안돼.
나르시아 : 예…?
길다 : 너도 이제 그게 무슨 뜻인지 알겠지? 이건 불가능한 일이야. 피에트로 왕자는 인간, 그리고 너는 숲의 마녀….
나르시아 : 그런… 그런 게….
길다 : 지금은 추억을 가득 만들어도 돼. 하지만 때가 오면… 피에트로 왕자는 깨끗하게 포기하고 잊어버리는 거야.
나르시아 : ….

그리고 다음날 피에트로와 나르시아는 함께 서커스를 구경하러 갑니다. 불을 뿜고 줄을 타는 피에로, 그리고 검은색의 사자. 피에트로 왕자뿐만 아니라 포포로크로이스의 모든 이들이 재미있게 서커스를 구경합니다. 서커스가 끝나고 왕자와 나르시아는 서커스장을 나오게 됩니다.



▲ 재미있는 서커스



피에트로 : 와! 대단했어.
나르시아 : 응. 하지만 흑사자님은 불쌍했어. 채찍에 맞아가면서 왠지 억지로 하는 것 같았어요.
피에트로 : 미안. 서커스 별로 재미있지 않았어?
나르시아 : 아니, 그렇지 않아요. 왕자님과 함께 볼 수 있어서 너무 좋았어요.
피에트로 : 그, 그래?
나르시아 : 앗… 별똥별.
피에트로 : 응?
나르시아 : 봐요. 또…. 저, 왕자님. 알아요? 별똥별을 보며 소원을 빌면 그 소원이 이루어진다고 해요.
피에트로 : 그래…? 나르시아는 무슨 소원을 빌었는데?
나르시아 : 소원…, 나의 소원은… 피에트로와… 아니, 아무 것 도 아니에요. 벌써 이렇게 늦어버렸네. 이제 돌아가야지.
피에트로 : 벌써?
나르시아 : 예, 아무래도 길다 언니에게 혼날 것 같아요. 오늘은 너무 재미있었어요. 또 함께 놀아요.
피에트로 : 바, 바래다줄게.
나르시아 : 아니에요. 빗자루로 날아가면 금방이니까. 그럼 왕자님 안녕히 주무세요.
피에트로 : 저기, 그… 나르시아. 주고싶은 게 있어. 이, 이거.
나르시아 : 뭐죠…? 와, 아름다워. 이걸… 제게? 고마워요. 왕자님. 저기… 걸어봐도 되요?
피에트로 : 응.
나르시아 : … 어때요? 잘 어울려요?
피에트로 : 우와! 어울려. 잘 어울려. 반짝반짝 빛나고… 그, 너무나 아름다워.
나르시아 : 왕자님… 고마워요… 피에트로.
'쪽'
나르시아 : 안녕히 주무세요!



▲ 빗자루를 타고 휘융~

피에트로 : 나르시아… 후….

나르시아에게 홀딱 빠져버린 피에트로는 들뜬 마음과 함께 잠자리에 들게 됩니다. 그리고 잠시 후….

엘레나 : 오빠… 오빠아… 흑… 오빠….
피에트로 : 응… 엘레나 왜그래? 이렇게 늦은 시간에.
엘레나 : 흑… 에레 무서운 곳에 가서… 살려달라고 말했는데 말도 안나오고… 오빠는 어디론가 가버리고… 흑.
피에트로 : 엘레나? 엘레나, 그건 꿈이야. 괜찮아. 내가 엘레나를 놔두고 어디론가 가버릴 리 없잖아.
엘레나 : 정말?
피에트로 : 당연하지. 자 늦었으니까 자야지.
엘레나 : 응… 오빠랑 같이 자도 되지?
피에트로 : 그래. 자 올라와.
엘레나 : 응! 에헤헤, 따뜻해.
피에트로 : ….
엘레나 : 오빠아….
피에트로 : 응?
엘레나 : 손 꼭 잡아조.
피에트로 : 응.
엘레나 : 헤헤헤♥♥.



▲ 악몽을 꾼 엘레나

하지만 그날 밤 포포로의 어린아이들은 정신을 잃은 채 모두 서커스 천막으로 모여들게 됩니다. 그리고 다음날, 성안에는 자식들을 잃어버린 주민들이 몰려와 왕에게 자식들을 찾아 달라고 모두 모여 부탁을 하는군요. 피에트로는 아이들과 엘레나를 찾기위해 성을 나서게 되고 성밖에서 나르시아를 만나게 됩니다.

나르시아 : 왕자님!
피에트로 : 나르시아! 게다가 길다씨까지….
길다 : 어떻게 된 거야? 그렇게 급하게… 정말로… 이 아이가 까까 거리며 시끄럽게 굴어서 와봤더니, 왕자도 이 모양이고, 정말 오늘은 이상한 날이구먼?
나르시아 : 누나! 저기, 이거 엘레나의 인형 아닌가요?
피에트로 : 이건 분명 엘레나 거야! 나르시아! 이걸 어서 찾았지?
나르시아 : 예, 그게, 오늘아침 파셀라 근처의 길가에서 주었어요. 그리고 보니, 왠지 시끌시끌한 것 같아서… 혹시 하고 와봤는데… 왕자님 무슨 일이라도 있었나요?
피에트로 : 사실은….

길다 : 그렇군… 어린이들이 말이지.
피에트로 : 예… 그래서 엘레나도… 길다씨 지금은 시간이 없어요. 자세한 건 아버님께. 전 파셀라에 가보겠어요.
나르시아 : 앗… 왕자님… 길다 언니… 그… 미안해요!
길다 : 기다려 나르시아.
나르시아 : 우….
길다 : 흐음, 자, 잊은 거야?
나르시아 : 이건… 황금의 열쇠!?
길다 : 무슨 일이 있을지 모르니까, 잘 들어, 바다 근처에 갈 때는 반드시 이 '황금의 열쇠'로 변신해야해. 우리들 숲의 마녀는 바닷물에 닿으면 거품이 되어버리니까. 조심해야해.
나르시아 : 고마워요… 길다 언니.

이렇게 해서 피에트로와 나르시아는 파셀라에 도착합니다. 파셀라에도 아이들이 사라져서 마을사람들이 모여 회의를 하고 있는데, 이곳에서 피에트로는 로마나 지방에서도 납치사건이 있으며 그곳의 공주까지 잡혀갔다는 이야기를 듣고 로마나로 향하게 되지만 로마나로 가는 해변 길에는 많은 몬스터들이 나타나 위험하다고만 합니다. 하지만 마침 로마나로 가고 있는 귀면동자라는 사람을 만나 그와 함께 여행을 계속하게 됩니다.

한편 바닷물에 닿으면 거품이 되는 나르시아는 해변 길을 지나가기 위해 황금의 열쇠를 사용해 인간소녀인 카이로 변신하게 됩니다.

로마나에 도착한 피에트로와 카이, 그리고 귀면동자. 하지만 귀면동자는 개를 무서워하여 사라져 버리고, 피에트로는 로마나 왕국의 왈츠 국왕을 만나게 됩니다.



▲ 든든한 동료 귀면동자

왈츠국왕 : 아, 지르바… 지르바여… 지르바는 어디에….
피에트로 : 저기… 국왕폐하, 처음 뵙겠습니다. 저는 포포로크로이스 왕국의 피에트로라고….
왈츠 : 뭐라고! 이런 급한 때에… 응? 피에트로? 그렇게 많은 무용담과 함께 포포로크로이스 왕국을 지켜내었다는 그 영웅? 그 피에트로 왕자!?
피에트로 : 아니, 그런… 전 단지 당연한 일을….
왈츠 : 그래서, 그 용자님이 무슨 일로 우리 로마나 국에? 미안하지만 지금은 좀 복잡한 때라….
피에트로 : 사실은 포포로크로이스에서 어린이들이 잡혀가서….
왈츠 : 뭐라고! 잡혀갔다고! 오, 지르바… 지르바는 무사한지… 설마 감금 되어서… 안돼! 그런 일! 아빠는 용서할 수 없어.
피에트로 : 저, 도대체 무슨 일이?
왈츠 : 음, 잘 물어 보았네, 최근 강철마왕이라는 녀석이 우리 영내의 포레포레 마을의 주민들을 잡아가고, 그것뿐만 아니라 그녀석이 내가 가장 사랑하는 딸 지르바까지…, 녀석은 마왕성이라는 이상한 건물에 숨어 있지, 몇번이고 병사를 보내 보았지만, 전혀 소용이 없어….
피에트로 : 이곳에도 그런 일이… 저희 나라에서도 어린이들이 사라져… 저희들은 그것을



찾아 이곳까지 오게 된 것입니다.

왈츠 : 뭐야? 그렇게 된 거군. 우리 나라의 주민들뿐만 아니라 포포로크로이스까지 마수를 뻗칠 줄은…. 그리고 지르바도…. 아, 지금쯤 어떻게 하고 있을까. 식사도 만족스럽게 하지 못하고…. 어둡고 칙칙한 감옥에 갇혀 울고 있을지도… 지르바아!

피에트로 : 왈츠 국왕폐하. 저희들은 그 마왕성에 가보려 합니다.

왈츠 : 뭐, 뭐라고! 오오! 역시 용사. 틀림없이 용사. 그래서 용사군!

피에트로 : 아니, 그 용사라는 건 좀.

왈츠 : 부탁하네… 지르바를 구해내고 강철마왕을 멋지게 없애버리는 거야!

이렇게 해서 피에트로와 카이는 포레포레 마을을 거쳐 강철마왕 성에 잠입하게 됩니다. 그리고 어떤 방에서 잡혀갔다는 공주를 만나게 됩니다.



▲ 공주의 이 복장은 도대체…

체크 포인트

강철마왕 시티에서는 매장마다 다른 영화를 볼 수 있습니다. 보지 않고 게임을 진행하면 다시는 그 장의 영화를 볼 수 없으니, 꼭 구경해 보세요.

공주 : 정말! 필요없다고 했죠!

데후 : 싫고 좋고 따지시면 안됩니다! 피망도 당근도 모두 영양가가 있습니다. 확실히 먹지 않으면 자라나지 않습니다.

공주 : 싫은 건 싫은 거야! 정말 고물딱지라니까?

데후 : 아, 너무합니다. 고물딱지는 아닙니다. 자, 드셔야 합니다. 자, 아아앙~.

공주 : 으으! 적당히 해둬! 이! 이! 이!

데후 : 이야, 그만두세요. 저희들은 섬세합니다.

공주 : 시끄러 시끄러!! 이! 이! 이!

데후 : 가, 가, 가, 가, 퍼엑!

공주 : 얼레, 또 부서져 버렸네. 정말! 고물딱지만 보낸다니까? 흥!

피에트로 : 나, 나르시아.

카이 : 예?

피에트로 : 나르시아가 아니지….

카이 : 저, 정말 무슨 소리를 하는 거야 피에트로? 난 여기 있잖아.

피에트로 : 미안.

공주 : 누구죠? 누구 있어요?

피에트로 : 저 혹시 당신이 지르바 공주?

지르바 : 예? 그런데요… 당신은?

피에트로 : 난….

???? : 침입자 발견! 침입자 발견! 명령입니다! 지르바 공주를 넘겨줄 수 없습니다!

하지만 피에트로와 카이는 로봇 트리오를 보기좋게 고철로 만들어 버립니다. 그리고….



지르바 : …….

피에트로 : 지르바 공주? 괜찮아요? 어디 상처라도?

지르바 : 머, 머, 머… 멋있어♥. 저기 당신 이름이 뭐죠?

피에트로 : 저, 전 포포로크로이스의 피에트로라고 합니다. 왈츠국왕에게 부탁을 받아 지르바 공주를 구하러 왔습니다.

지르바 : 피에트로! 그 포포로크로이스의 왕자? 꺄앙~ 멋져, 멋져, 멋져!

피에트로 : 저, 그리고 이쪽은 카이.

카이 : 안녕!

지르바 : 흐응~ 저기, 저기 난 지르바에요. 로마나 왕국의 공주.

카이 : 흐음….

피에트로 : 저, 그런데… 공주는 어째서 그런 꼴로, 그, 제가 알고 있는 사람과 똑같은데….

지르바 : 정말, 공주라니…. '지르바'라고 불러요♥. 이 옷은 강철마왕이 억지로 입힌 거에요. 그리고 나서 '나르시아짜앙~'이라면서 다가오는 거에요. 흥, 보기좋게 걷어차 주었죠. 정말 지겨워 이런 이상한 옷! 와! 기분 좋아. 이젠 더이상 못 참아! 나를 이런 꼴로 만들다니, 저기 피에트로, 이제 강철마왕을 없애러 갈 꺼죠?

피에트로 : 응, 그런데….

지르바 : 저도 가겠어요! 강철마왕에게 분을 풀지 않으면 기분이 풀리지 않아요! 자! 사령실은 이쪽이에요! 가죠?

피에트로 : 카이? 왜그래?

카이 : 저기 피에트로… 나르시아의 옷이 그렇게 이상한가?

피에트로 : 예? 그렇지 않아. 난 예쁘다고 생각해.

카이 : 그, 그래? 피에트로가 좋다면… 괜찮겠지? 후훗♬. 자, 가자♥.

피에트로 : 으응.

지르바 : 앗! 잠깐! 떨어져요!

이렇게 해서 피에트로 왕자는 말괄량이





인 지르바 공주와 함께 강철마왕을 쓰러트립니다. 강철마왕은 다름아닌 가미가미 마왕. 이런저런 사건에 의해 강철마왕 성은 자폭하고, 마을사람들은 모두 구출되어, 피에트로와 카이는 로마나 왕국에서 하루를 머무르게 됩니다. 그리고 포포로크로이스성에서 온 곤과 돈으로부터, 아이들이 코토리코섬에 갇혀있다는 이야기를 듣고, 왈츠국왕에게 부탁하여 배를 타고, 코토리코 섬으로 향하게 됩니다.

코토리코 성에는 악의 4인방이 어린아이들을 고블린으로 만들어 유적을 탐사하고 있었습니다. 그들의 목적은 정체를 알 수 없는 석판. 왕자와 일행은 유적 내에서 이번 사건의 원흉인 즐 단장을 만나게 됩니다. 그는 다름아닌 미의 여신 마이라의 부하였던 것입니다. 그리고, 즐 단장의 마법에 의해 고블린으로 변했던 아이들이 원래대로 되돌아오게 됩니다.

가미가미 : 오, 오옷! 봐봐! 흑사자 대신에, 아름다운 누님이 들어있는데?
피에트로 : 에엣! 잠시 기다려 주세요. 지금 우리의 문을 열테니까…
???? : 그 단장을 쓰러트렸나 보군?
피에트로 : 예… 저기, 이곳에 있던 흑사자를 모르시나요?
???? : 그 흑사자는 나였어.
전원 : 에에?
레오나 : 내 이름은 레오나. 그 단장을 없애주었기 때문에 걸려있던 주문이 풀려 원래의 모습으로 돌아온 것이야. 고마워.
피에트로 : 아, 아니 그런…
레오나 : 어이! 그런 곳에 숨어있지 말고 나오는게 어때?
피에트로 : 백기사님!
백기사 : 이야~ 피에트로님, 살았습니다!
피에트로 : 그럼, 금방 그 고블린은…
백기사 : 으… 저였습니다. 어린이들이 사라졌다는 이야기를 듣고 이곳까지 온건 좋았지만… 즐이라는 녀석의 마법에 그런 모습이 되어… 이거 부끄럽군요?
레오나 : 그렇지도 않았어… 아, 아니, 아무것도 아냐.
??? : 아…, 오빠아…, 오빠!
피에트로 : 엘레나!
엘레나 : 오빠, 오빠, 오빠아!
피에트로 : 다행이야, 무사했구나, 엘레나!
카이 : 무사했구나, 엘레나?
가미가미 : 오! 뭐야, 뭐야? 이 꼬마는?
카이 : 피에트로의 여동생 엘레나 공주에요.
지르바, 가미가미 : 에?
엘레나 : 에레 계속 착한아이하고 있었어. 오빠가 말한대로 계속 기다리고 있었어. 그랬더니 원래의 모습으로 되돌아 왔어~. 오빠, 역시 에레를 구해준 거야. 헤헤, 오빠, 오빠, 오빠, 너무 좋아♥.
지르바 : 그, 그럼 방금 전에… 으, 안 좋아. 다행이에요~, 엘레나짱, 전 지르바라고 해요~. 잘 부탁해요♥.
엘레나 : 우…, 에레 이 할머니 싫어.
지르바 : 하, 할머…
가미가미 : 푸하하하하! 하하하할머니이! 우하우하우하!
지르바 : 으! 시끄러!
가미가미 : 우·
레오나 : 그랬군. 그럼 그 고블린들은 원래의 모습으로 되돌아 왔겠군? 알았어 나도 어린아이들을 구하는데 협력하지.
피에트로 : 엘레나, 레오나 누나를 아이들이 있는 곳으로 안내해 주겠어?
엘레나 : 에~ 오빠 어딘가 가버릴 거야? 그런 거 싫어.
피에트로 : 즐은 코토리코섬에서 무언가를 계획하고 있었어. 우리들은 그것 알아내야 해. 그러니까, 오빠는 엘레나를 위험하게 하고싶지 않은 거야. 오빠가 말하는 대로 할 거지?
엘레나 : 우~ …응
백기사 : 그러고 보니 제가 왔을 때 녀석이 석판이 어쩌니 저쩌니 했던 것 같은데…
레오나 : 유적… 그렇다면 이 안쪽에 그런 것이 있다고 단장이 말했던 것 같던데…
피에트로 : 그것 일지도 몰라. 가보도록 하자!
지르바 : 이것봐! 언제까지 자고 있을꺼야?
가미가미 : 후아~ 나르시아짱은 남자의 로망이 100억년 입니다.
지르바 : 안되겠군? 그냥 놔두고 가죠?
레오나 : 어쩔 수 없군… 녀석은 내가 돌봐주지.
피에트로 : 죄송합니다. 부탁드립니다.

이렇게 해서 피에트로들은 유적 내부로 들어가게 됩니다.

피에트로 : 이것은… 석판? 그러고 보니, 방금 전 석판이 어쩌고….
이때 석판이 빛나고 피에트로가 날아가 버린다.
피에트로 : 우앗!
카이 : 피에트로! 괜찮아?
백기사 : 피에트로님! 괜찮습니까?
'퍽'
지르바 : 피에트로? 괜찮아요?
피에트로 : 으… 으아, 앗?
지르바 : 괴물!?
카이 : 저게…, 설마… 미의 여신 마이라? 아냐, 그럴리가?
마이라 : 으흠.
피에트로 : 위험해! 우아!
카이 : 피에트로!
백기사 : 이녀석!
마이라 : 하하하하하~ 음?
백기사 : 트아!
카이 : 피에트로 정신차려! 피에트로! 피에트로!
피에트로 : 카이… 나르시아….
카이 : 피에트로!
마이라 : 하하하하하~.



▲ 이것이 미의 여신의 모습?



▲ 마이라의 일격을 받고 쓰러지는 피에트로

PlayStation

POWER 공략왕!

제 3장 신들의 나라

게임의 진행

파셀라 마을 → 가미가미 시티 → 정글에의 불시착 → 훈바훈바 마을 → 정글의 작은섬 → 하타 하타 마을 → 라다크선인의 암자 → 폭포속 동굴 → 신들의 나라 → 깨어나는 피에트로

엘레나 : 오빠아… 오빠 일어나, 일어나아… 오빠아….

사니아 : …… 나르시아, 분명 여신 마이라였지요?

나르시아 : …예, 매우 사악한 느낌이 들고 모습도 변해 있었지만, 책에서 본 여신 마이라와 똑같았어요.

사니아 : 만약… 만약에 그게 마이라였다면, 피에트로의 저주를 풀 수 있는 것은 마이라 자신과, 대신 유리우스님 뿐입니다.

파울로 : 그, 그런…. 신들이 살고 있는 곳에 어떻게 가야만 하지!

백기사 : 흐음… 오! 그렇습니다, 노룡신님은? 사니아님! 노룡신님이라면 어떻게 되지 않을까요?

사니아 : 아버지… 아니, 노룡신님, 그렇군요 노룡신님 이라면….

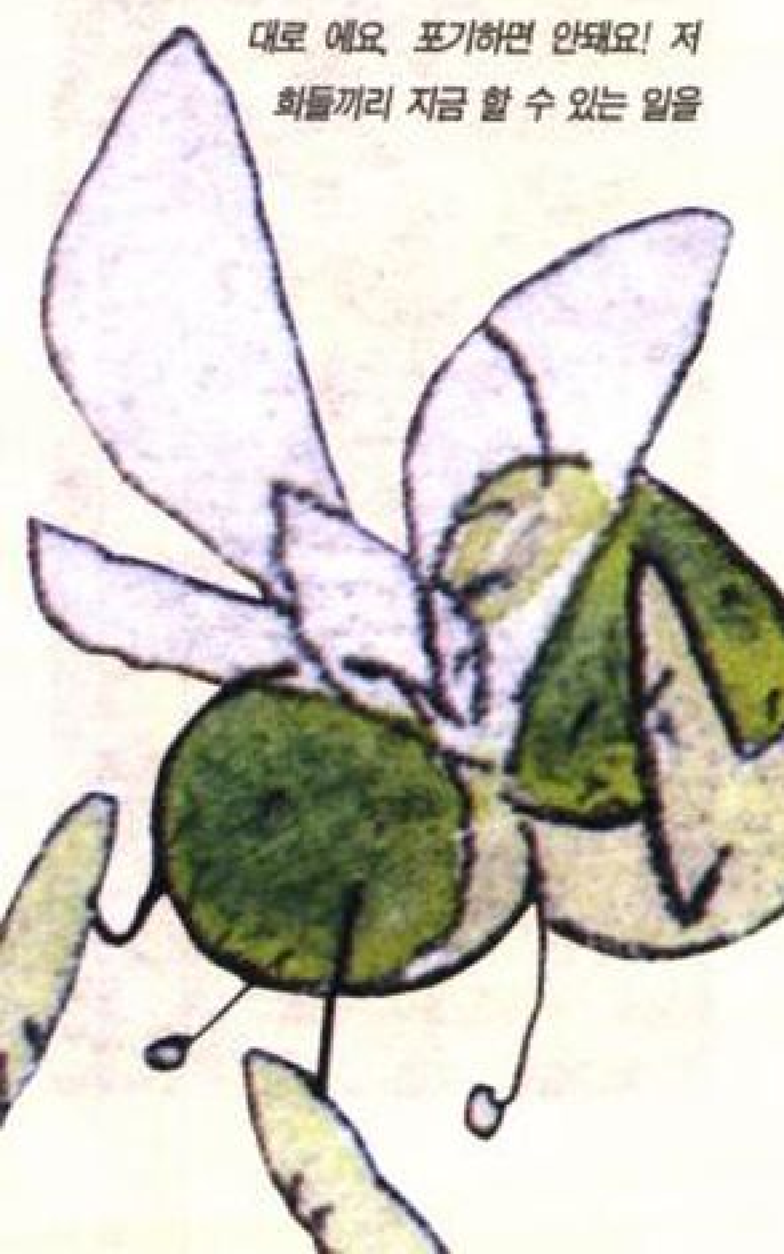
백기사 : 전 그럼 빨리 노룡신님에게 갔다 오겠습니다.

나르시아 : 앗….

엘레나 : 엄마, 오빠 일어나지 않아요. 오빠 계속 이러는 거에요? 싫어… 그런 거 싫어, 우왕~ 오빠 어떡하면 일어나요? 착한아이가 되면 일어나요? 공부 열심히 하면 일어나요? 에레 뭐든지 할래요!

사니아 : 엘레나….

나르시아 : 그래요, 엘레나공주의 말대로 에요, 포기하면 안돼요! 저희들끼리 지금 할 수 있는 일을 해요!



지르바 : 그렇게 말해도… 신들의 나라로 가는 건….

나르시아 : 라다크 선인… 그래요, 라다크 선인이라면 어쩌면!

파울로 : 오, 그래! 그분이라면 분명 어떻게든 해 주실 거야.

지르바 : 맡겨주세요! 아버님, 어머님! 제가 신들의 나라에 가서 피에트로의 저주를 풀어 보겠어요!

가미가미 : 바아보, 그 할아범이 있는 데까지 어떻게 갈 거지? 어엄청 멀다구!

지르바 : 그건… 그.

가미가미 : 크크크…, 푸하하하하! 하지만, 그러치이만! 나의 초 슈퍼 비행병기를 사용하면 갈 수 없는 것도 아니지!

나르시아 : 가미가미 마왕님!

가미가미 : 이 가미가미 마왕님에게 불가능은 어없어! 푸하하하하! 자자, 나르시아짱, 가죠~ 가죠~.

지르바 : 자, 잠깐 기다려요 이 수염아저씨! 아버님과 어머님께는 제가 간다고 했어요!

가미가미 : 흥! 나는 나르시아짱의 옷을 입지 않는 너에겐 저어어어언혀 흥미 없어! 너 따위 태워 줄 것 같냐!

지르바 : 뭐, 뭐라구요! 이이이!

파울로 : 저, 저기, 지르바 공주, 기분은 고맙지만 공주를 위험하게 하는 건 안돼요, 왈츠국왕도 이제 걱정하고 있을 거야, 공주는 이제 돌아가지? 돈, 곤! 공주의 호위를 맡기겠네.

곤 : 예! 지르바 공주님, 가지요!

지르바 : 그런! 아버님!

가미가미 : 아~ 빨리 돌아가~. 나는 나르시아짱과 단둘이서 하늘의 여행을 할 테니까 말야 우하하! 카하하하하!

지르바 : 열받아 죽겠어! 이 수염 아저씨! 이! 이! 이! 흥! 기억하고 있어!

돈 : 앗! 기다려 주세요 공주님!

가미가미 : 아… 위험했어, 하지이만~ 이걸로 나르시아짱과 단둘이~.

레오나 : 나도 동행하지, 피에트로 왕자에게는 많은 은혜를 입었으니까.

가미가미 : 뭐, 뭐라고? 기, 기다려! 그러면 나와 나르시아짱의 둘만의 여행이….

나르시아 : 고마워요, 레오나씨, 매우 든든해요.

가미가미 : 나르시아짱까지….

엘레나 : 나루우….

나르시아 : 어떻게 될지 모르지만 힘낼께요.

엘레나 : …응.

나르시아 : 꼭 오빠를 원래로 되돌려야죠?

엘레나 : 응!

가미가미 : 아! 기, 기다려! 나르시아짜앙~.



▲ 영원한 잠에 빠져버린 피에트로

이렇게 해서 나르시아와 레오나, 가미가미는 라다크 선인이 있는 곳까지 가기 위해 강철마왕 시티로 향하게 됩니다. 도중 곤과 돈을 쓰러트린 지르바 공주까지 합류한 나르시아들은 파셀라에 새로 개통한 열차를 타고 로나마를 거쳐 강철마왕 시티에 있는 비밀 격납고에 도착하게 됩니다.

체크 포인트

강철마왕 성은 2장에서 붕괴되어 버렸지만 강철마왕 시티는 아직 남아 있습니다. 영화도 볼 수 있고, 물건도 살 수 있으니 참고하세요. 격납고로 가는 곳은 여관의 침대 사이에 있어 잘 보이지 않으니 유의하시기 바랍니다.

데후 : 앗 마왕님! 무사하셨습니까?

가미가미 : 그 정도의 폭발로 이 가미가미 마왕님이 쓰러진다니… 100억년도 어림없어! 가하하하하! 뭐 그건 그렇다 치고, 그건 확실히 완성되었겠지?

데후 : 물론입니다, 조명 스위치 온!

가미가미 : 짜아안~, 이것이 슈퍼 초 비행 신병기! 가미가미윙 EX다!

지르바 : 자, 잠깐! 이런 고물딱지에 탄다는 거야?

가미가미 : 뭐야 넌! 나의 가미가미윙 EX에 빈틈이 있다는 거냐?

지르바 : 하지만 말야…, 이거 정말 날 수 있어?

가미가미 : 뭐, 뭐야 그 눈은! 야 너희들도 한마디 해봐!

데후 : 사실 고물딱지입니다. 이런 걸 타다니 목숨이 아깝습니다.

가미가미 : 뭐라고오!

데후 : 아… 가미가미윙 EX는 최고입니다. 매, 매우 안전합니다.

가미가미 : 가하하하하! 그렇게 해서! 그럼 나르시아짱, 어서 타요~.

나르시아 : 아, 예.

레오나 : …….

지르바 : 음, 정말로 괜찮은 거죠?

가미가미 : 별로 타지 않아도 좋아. 아, 그래! 넌 걸어서 가면 되겠군?

지르바 : 뭐, 뭐에요? 아무도 타지 않는다고 한적 없어요.

가미가미 : 애들아! 갈 때는 확실히 손을 흔들어야해!

하지만….

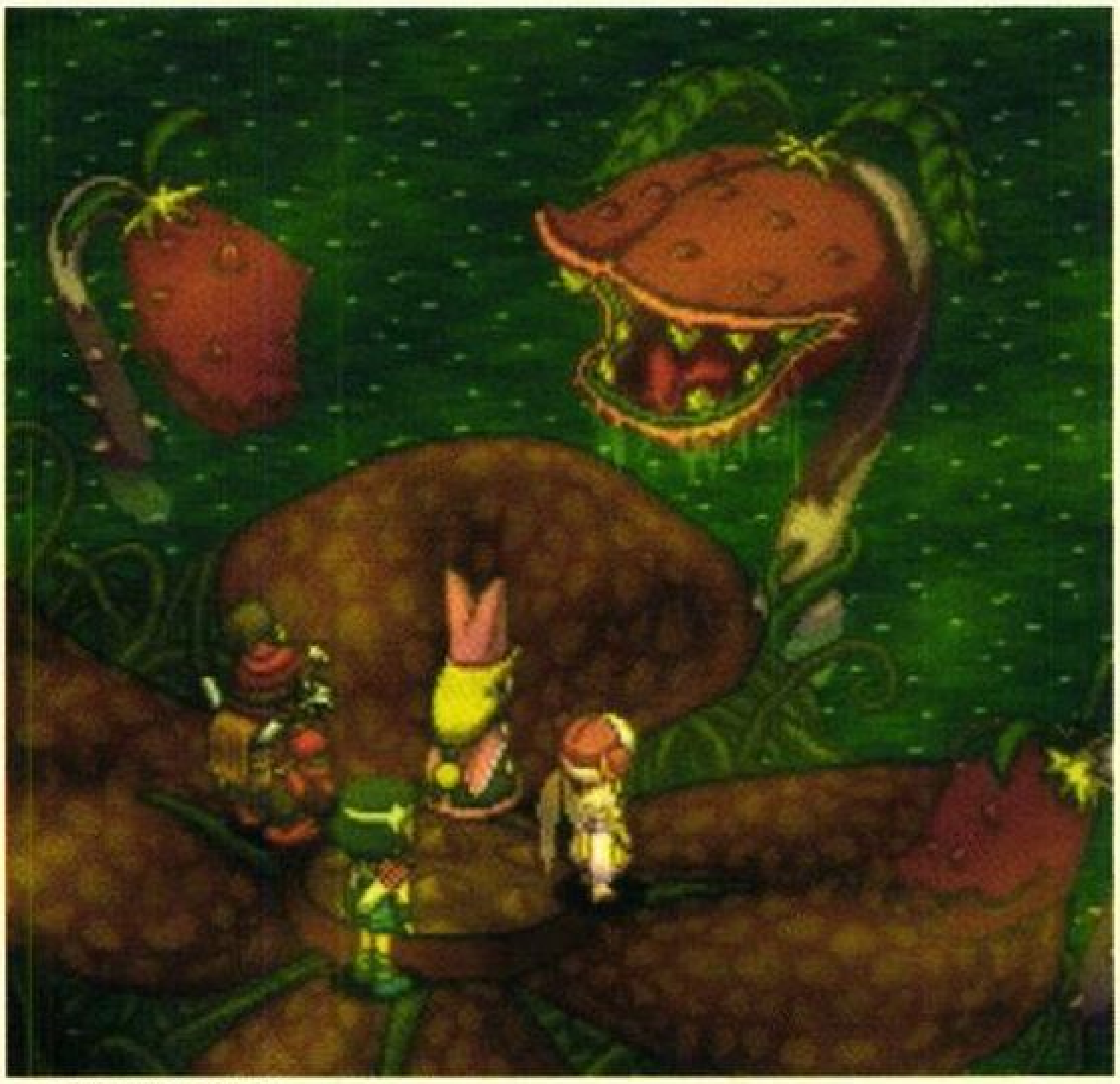
데후 : 이건 뭘까요~.



▲ 이 이상하게 생긴 비행선으로?

이렇게 해서 나르시아들은 가미가미윙 EX를 타고 라다크 선인이 있는 곳으로 향하지만 도중 문제가 생겨 정글에 불시착하고 맙니다. 겨우 정글을 빠져 나온 일행은 훈바훈바라는 원주민 마을에 도착하게 됩니다. 그런데 놀라운 것은 이곳의 신이 가미가미 마왕과 똑같이 생겼다는 것. 덕분에 일행은 신 대접을 받지만, 촌장에게서 이 마을의 고민을 듣게되고, 모두 정글 호수에서 나는 냄새를 확인하기 위해 정글로 다시 들어갑니다. 정글의 호수에는 냄새가 나는 식물이 자라고 있어, 일행은 이것을 없애고 마을의 고민을 해결하게 됩니다. 마을로 돌아간 일행은 뒤따라온 백기사와 길버트를 만나게 되고, 나르시아들은 백기사와 함께 라다크 선인이 사는 하타하타 마을에 도착하게 됩니다. 하지만 여기서 가미가미 마왕은 원주민들에게 붙잡히는 신세가 됩니다.





▲ 이것이 냄새의 원인 쿳사

마을에 도착한 일행은 산을 올라, 라다크 선인의 암자로 가서, 선인을 만나지만, 그는 마을사람들로부터 받은 생선을 잘못 먹고 병이 들어 누워있는 상태이고, 선인의 제자인 잔보가 폭포 속 동굴로 약초를 캐러 갔다고 합니다. 잔보를 찾아 폭포속 동굴에 들어간 나르시아들은 마이라의 부하인 고그를 쓰러트리고 잔보를 구해 라다크 선인의 병을 고치게 됩니다. 그리고 라다크 선인의 힘에 의해 신들의 나라로 날아가게 됩니다.



▲ 라다크 선인의 힘으로 신들의 나라로

신들의 선물

신들의 나라에는 모두 7명의 신이 있는데, 신들의 시험에 합격하면 경험치나 능력치 보너스를 받게 됩니다.

승리의 신

5회 전투의 결과에 따라 공격력 보너스를 받게 됩니다. 5전 째는 꽤 어렵습니다.

용기의 신

폭탄이 터질랑 말랑 할 때 밖으로 도망치면 집중력 보너스를 받게 됩니다. 불이 원을 1바퀴 돌았을 때쯤 도망치세요.

사랑의 신

5개의 가사를 이용해서 사랑의 노래를 완성해야 합니다. 해답은 12131입니다. 성공하면 방어력 보너스를 받게 됩니다.

지혜의 신

퀴즈에 정답에 따라 경험치를 받게 됩니다. 2112122212이 해답입니다.

거지신

유리우스의 방에 들어가기 직전 오른쪽으로 가면 만날 수 있습니다. 전액을 준다고 하면(4) 전 능력치가 5 상승하지만, 돈은 받지 않으므로 이것을 고르세요.

지르바 : 자, 잠깐 이건 그냥 석상일 뿐이잖아? 어떻게 된 거야! 기대했던 신이 이렇다면 피에트로를 고칠 수 없는 거잖아!

나르시아 : … 이건… 이건 분명 대신 유리우스님이야.

지르바 : 무슨소릴 하는 거야? 이건 그냥 돌일 뿐이잖아? 사람을 가지고 노는 것도 적당히 해둬!

백기사 : 으아! 그만두세요.

지르바 : 가장 위대한 신이라면서요! 피에트로를 구해줘요! 으아! 뭐라고든 말해봐요!

나르시아 : 유리우스님! 대신 유리우스님! 여기까지… 겨우 여기까지 당신을 만나러 왔는데… 어디 계신 거죠? 부탁합니다. 저희들의 이야기를 들어주세요.



▲ 돌이 되어버린 유리우스

유리우스 : 오래된… 오래된 이야기야….

나르시아 : 유리우스님!

지르바 : 정말! 기다리다 지쳤어요! 있었다면 빨리 나왔어야죠!

백기사 : 지, 지르바님, 참아요 참아.

유리우스 : 나에게는 마이라라고 하는 미의 여신이 있었다…. 마이라는 자신의 아름다움을 사랑하여 자신의 미를 위협하는 자들에게 차례차례 저주를 걸어갔다.

지르바 : 당신의 딸 이야기 따윈 어떻든 상관없어요!

백기사 : 자, 자, 지금은 유리우스님의 이야기를 조용히 들어야 합니다.

유리우스 : 나는 그런 딸을 용서할 수 없어, 나는 딸을 추한 모습으로 변하게 하여 천계에서 추방한 것이다. 그리고 내가 돌로 변해버린 것도 딸을 추한 모습으로 변하게 한 후부터….

나르시아 : 어째서… 유리우스님이 한 일은….

유리우스 : 죄를 범한 것에게는 죄를.



하지만, 딸이 범한 죄를 용서하지 못한 나도 똑같이 죄를 저지른 것이다. 마이라의 마음이 원래의 아름다운 마음으로 돌아오는 그날까지, 나의 모습도 원래대로 돌아오지 않을 것이야.

나르시아 : 그렇군요.

유리우스 : 나의 딸은, 마이라는 그 어두운 마음을 암흑에게 빼앗긴 것이다. 이 나라에서 추방당할 때 석판을 빼앗아 갔다. 발바란의 부활을 위해….

백기사 : 발바란? 발바란이란 무엇을 이야기하는 것입니까?

유리우스 : 발바란은 어둠, 혼돈 속에서 눈을 뜬 어둠의 의식, 만물을 물어뜯고 이 세계를 어둠으로 이끌기 위해 태어난 것. 옛날 3천년 전에 우리들 신족, 요정족, 용족, 인간족 모두가 협력을 하였다. 그리고 처절한 싸움 끝에 드디어 대륙의 끝에 봉인하였던 괴물이다.

지르바 : 그딴 게 부활한다면 세계는 어떻게 되는 거에요!

유리우스 : 발바란에게는 봉인이 되어있다. 봉인을 푸는 열쇠가 되는 4개의 석판은 각각의 종족의 장이 신중히 보관하고 있다.

백기사 : 그렇다면 남아있는 석판은 2개뿐이라는 것이군요.

유리우스 : 남은 2개, 그것은 힘을 섬기는 용족과, 마음을 섬기는 요정족이 관리하고 있다. 하지만 원래 신족이라 해도 그 힘을 모두 잃어버린 마이라는 그것을 손에 넣을 수 없을 것이다.

나르시아 : 저기… 피에트로 왕자가….

유리우스 : 알고 있다…. 그것은… 그 사람과 용의 아이는 운명에 이끌려 가는 강한 빛을 가진자. 그 빛 때문에 마이라의 어둠의 힘에 이끌린 것이지….

나르시아 : 부디… 부디 피에트로 왕자를 구해주세요!

유리우스 : …너는 …그렇구나…, 좋아. 이 나뭇잎을 가지고 가거라. 그 나뭇잎과 '마이라가 잃어버린 마음'이 있다면….

나르시아 : '마이라가 잃어버린 마음'? 그게 어떤 것이죠?

유리우스 : 그것은 직접 찾을 수밖에 없다. 너라면, 그 대답을 금방 알아낼 수 있을 것이야. 왜냐하면….

돈 : 헤에… 피에트로 왕자 괜찮으려나? 지르바 공주라… 얼굴은 귀엽지만, 그런 성격이라면 좀… 으악!

지르바 : 내 성격이 어떻다고?

돈 : 지, 지르바 공주! 금방까지는 아무도 없었는데….

지르바 : 정말! 나중에 두고봐요! 자 빨리 피에트로에게!

나르시아 : 응!

이렇게 해서 유리우스에게 나뭇잎을 받은 나르시아는 서둘러 피에트로에게로 돌아갑니다.

엘레나 : 오…빠…아, 나르… 나르우….

나르시아 : 돌아왔어요 피에트로 왕자님, 늦어서 죄송해요. 이제… 원래대로 되돌려 줄게요….

엘레나 : 엄마… 에레 무서워.

백기사 : …안되는… 군요.

지르바 : 그런! 그렇게 노력했는데!

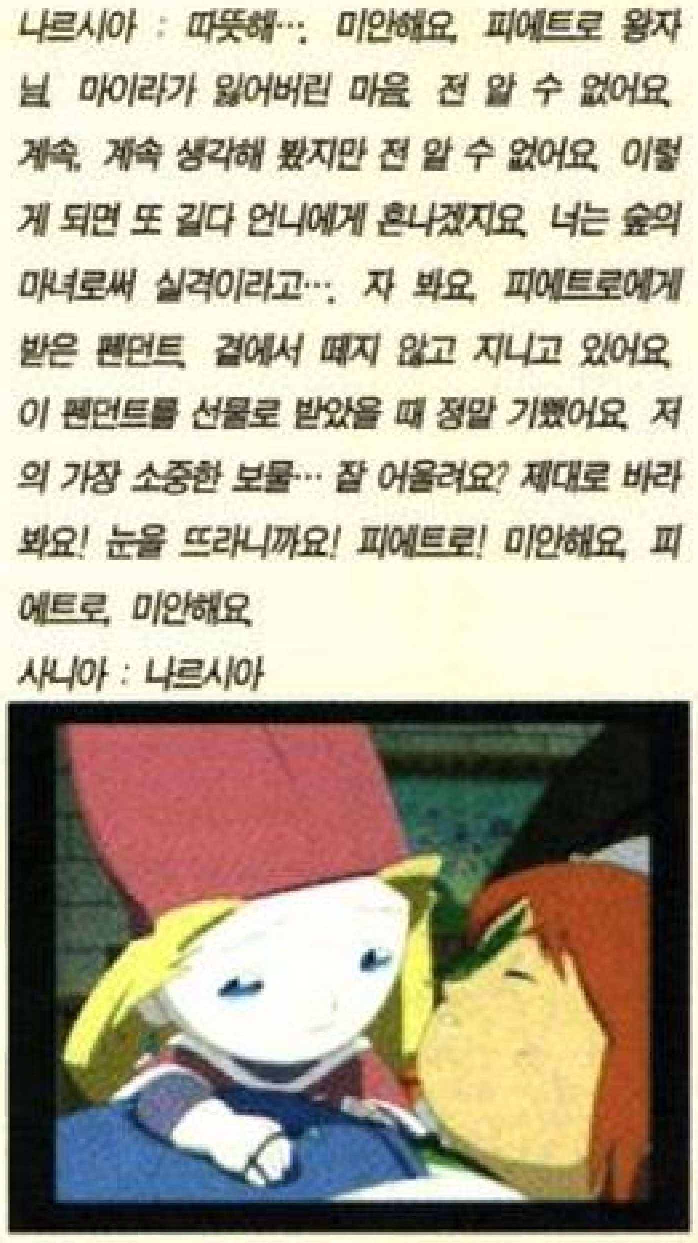
엘레나 : 우… 시, 싫어! 그런 건 싫어! 오빠! 오빠! 우왕!

사니아 : 모두 고마워요. 피에트로를 위해 이렇게 해주다니, 이 아이도 분명 기뻐할 거에요.

나르시아 : 피에트로 왕자님….

나르시아 : 따뜻해…. 미안해요. 피에트로 왕자님. 마이라가 잃어버린 마음, 전 알 수 없어요. 계속, 계속 생각해 봤지만 전 알 수 없어요. 이렇게 되면 또 길다 언니에게 혼나겠지요. 너는 숲의 마녀로써 실격이라고…. 자 봐요. 피에트로에게 받은 펜던트, 곁에서 떼지 않고 지니고 있어요. 이 펜던트를 선물로 받았을 때 정말 기뻤어요. 저의 가장 소중한 보물… 잘 어울려요? 제대로 바라봐요! 눈을 뜨라니까요! 피에트로! 미안해요. 피에트로, 미안해요.

사니아 : 나르시아



▲ 슬퍼하는 나르시아

나르시아 : ?

피에트로 : 나…르…시아.

전원 : !?

나르시아 : 피에트로! 전 여기 있어요! 자 여기

PlayStation

POWER 공략왕!

있어요!
엘레나 : 오빠!
백기사 : 피에트로님!
사니아: 피에트로.
피에트로 : 우아!
나르시아 : 모두가 기다리고 있어요. 돌아와요. 피에트로! 제발.
피에트로 : 으아아…!



▲ 피에트로는 깨어난 것인가?

피에트로 : 얼래? 모두들?
나르시아 : 피에트로!
백기사 : 다행이야… 정말 다행이야. 제가 이렇게 기쁜 건 정말 태어나서 처음입니다.
피에트로 : 백기사님. 왜 그러세요.
사니아 : 피에트로. 다행이야…
피에트로 : 어. 엄마. 나르시아?
나르시아 : 안녕. 피에트로 왕자님.
피에트로 : 어 안녕. 나르시아. 모두 무슨 일이야?
나르시아 : 피에트로 왕자님. 다행이에요. 정말 다행이에요.
지르바 : 정말! 걱정시킨다니까? 후후후!
피에트로 : 허억.
지르바 : 정말 피에트로는 바보야. 바보!



▲ 에레와 지르바의 피에트로 뺏기대결

피에트로 : 지루바! 놔줘~.
엘레나 : 놔주란 말야~. 오빠는 에레꺼야. 빨리 놔줘.
백기사 : 하하하하!
나르시아 : 피에트로…

제 4장 요정왕의 성

게임의 진행

길다의 관 → 파셀라 마을 → 로마나 왕국 → 북쪽의 산 → 피피카 마을 → 레오나의 집 → 요정의 숲 → 요정왕의 성 → 나르시아 구출

나르시아와 동료들의 힘으로 피에트로는 원래의 세계로 돌아올 수 있었습니다. 그리고… 피에트로는 완전히 회복되었습니다. 포포로크로이스 성에 남은 지르바와 백기사, 레오나는 모두 재미있는 시간을 보내고 있었습니다. 그러던 어느 날, 몇 일 동안 보이지 않는 나르시아가 걱정된 피에트로는 동료들과 함께 길다의 오두막으로 향하고 있었습니다. 하지만 이때 나르시아는….

나르시아 : ….
길다의 목소리 : 우리들 숲의 마녀는 인간과 함께 할 수 없어. 그걸 잊으면 안돼….
나르시아 : 피에트로….
이상한 노파 : 히히히. 아가씨. 이런 곳에서 뭘 하고 있는 거지? 무슨 고민이라도 있는 거야?
나르시아 : 아뇨….
노파 : 히히히, 숨기지 않아도 돼. 아하, 사랑의 고민이구먼? 자자, 얼굴을 들어봐. 이런? 당신 인간이 아니구만!
나르시아 : 예? 예, 전 숲의 마녀이니까….
노파 : 히히히히! 숲의 마녀라. 마녀가 인간을 사랑하다…, 역시 그건 무리지.
나르시아 : 그래요. 역시… 인간과는 함께 할 수 없겠지요?
노파 : 히히히. 포기하긴 일러. 이 세상에는 당신이 모르는 위대한 힘을 가진 분이 있어. 그분의 마음에 들면 인간이 되는 것도 가능할 거라고 생각해.
나르시아 : 예?
노파 : 이곳에서 먼 북동쪽의 땅에 요정왕의 성이 있어. 요정왕은 요정족의 정점에 서있어서, 생명의 비법을 쌓아 '전생의 의식'을 행한다고 하지. 그분이라면 너를 분명 인간으로 만들어 줄 거야.
나르시아 : 제가 인간으로?
노파 : 히히히. 그래. 네 소원이 이루어지는 거야. 좋아하는 남자와 함께 할 수 있는 거야! 그래. 그래. 나와 함께 요정왕의 성에 가지 않을래? 요정왕은 매우 복잡한 분이라 인간은 성에 들어갈 수 없거든. 하지만 숲의 마녀인 너라면 성의 문을 열어 줄 거야. 너랑 함께 가면 나도 성안에 들어갈 수 있지. 나는 요정왕에게 부탁해서 싱싱한 소녀로! 히히히히.
나르시아 : 정말로 인간이 될 수 있겠죠? 더 이상 황금의 열쇠로 변신하지 않아도 되겠죠? 그리고 피에트로 왕자님과….
노파 : 자, 그럼 서둘러야지! 함께 갈래?
나르시아 : …하지만, 길다 언니에게 물어보고….
노파 : 이런, 이런, 괜찮아? 우물쭈물하고 있으면 너의 그 좋은 사람을 다른 여자에게 빼앗겨 버릴걸?
나르시아 : …하, 하지만.
노파 : 뭐, 어쩔 수 없지. 아까운 찬스이지만. 쳇쳇.
나르시아 : 기, 기다려요! 저도… 저도 가겠어요!
노파 : 히히히…. 그래그래… 잘 되고 있어!
나르시아 : 예?
노파 : 아, 아무 것도 아냐. 자, 가자구?
나르시아 : 기다려요. 피에트로 왕자님….



▲ 이상한 노파…



한편, 길다의 오두막에 도착한 일행은….

길다 : 얼레?
백기사 : 길다님 오래간만입니다. 꼬마 용들을 보러… 오~ 팔팔 하군요?
길다 : 너무 팔팔해서 걱정이지.
지르바 : 와~ 귀여워.
피에트로 : 저, 나르시아는?
지르바 : 윽!
차우 : 꺅, 꺅!
백기사 : 지, 지르바님! 살살, 살사알!
길다 : 아참, 나르시아 말이지? 피에트로 왕자를 보러 간다고 했는데? 같이 있지 않았어?
피에트로 : 예? 나르시아는 만나지 못했어요. 그런… 그럼 어디에….
길다 : 이상하군? 이런 일이 없었는데? 그럼 마법의 우물로 알아볼까? 여기는… 파셀라? 어째서 이곳이… 얼레?
백기사 : 음, 저 노파는 누구지요?
길다 : 모르겠는데? 이 근처에서는 본 적 없는 얼굴이야.
피에트로 : 나르시아… 어떻게 된 거지…, 저건… 황금의 열쇠? 도대체 무슨?
전원 : 앗!
길다 : 무슨 짓이지? 황금의 열쇠로 변신하지 않으면 저 아이는 바닷물에 의해 거품으로….
지르바 : 하지만, 바다 앞에 서있는데?
피에트로 : 그런… 설마 나르시아….
길다 : 후우… 놀라게 하는구먼, 정말…. 하지만 어째서 저런 곳에….
백기사 : 그건 아마… 가출이겠지요.
길다 : 예? 저 아이가 가출?
백기사 : 최근의 나르시아님은 항상 멍하게 생각만 하고 있어, 뭔가 상태가 이상했습니다. 피에트로님과 함께 있는 것을 피하려고 하는 것 같기도 하고… 뭐 대충 짐작은 가지만….
지르바 : 뭐, 뭐에요? 왜 나를 보고있는 거죠?
피에트로 : 그런, 나르시아…. 데리고 오겠어요!
백기사 : 그렇군요. 지금의 나르시아님은 무슨 일을 저지를지 모릅니다.
레오나 : ……나도 가지….
지르바 : 잠깐! 난 어떻게 되는 거죠? 아, 알았어요. 갈께요. 가면 되는 거죠?
피에트로 : 가죠! 파셀라에



▲ 황금의 열쇠를 버리는 나르시아

이렇게 해서 피에트로 일행은 나르시아를 찾아 여행을 떠나게 됩니다. 도중, 황금으로 이루어진 피피카 마을에 도착한 일행은 마을의 통치자 쿠스카 경의 대접을 받지만, 쿠스카 경은 사람을 잡아먹는 몬스터였습니다. 힘들게 쿠스카를 없애자 황금 마을은 사라져 버리고, 눈내리는 동굴만이 남아 있을 뿐입니다. 그 모든 것은 환상이었던 것입니다.



▲ 황금 마을의 주인, 쿠스카 경

체크 포인트

피피카는 로마나의 서쪽 출구로 나가 산을 오르면 도착하게 됩니다. 이곳의 토산품점에서 살 수 있는 황금사자는 피피카가 없어진 후 살 수 없게되므로 주의하세요.

산을 내려오면 레오나의 집에서 레오나의 아버지를 만나게 됩니다. 그와 레오나로부터 레오나가 어째서 흑사자로 되어 있었는지 이야기를 들은 후, 큰 부엉이의 도움을 통해 요정의 숲을 빠져나가게 되고, 로시모프라는 큰 나무를 타고 요정왕의 성으로 향하게 됩니다. 한편, 노파와 함께 성에 도착한 나르시아는 성을 불러내 성안으로 들어가게 됩니다.



▲ 레오나의 과거

체크 포인트

요정의 숲은 미로로 되어 있습니다. 부엉이가 가는 곳을 쫓아가지 않으면 무한루프를 돌게 되니 주의하세요. 로시모프 나무에서는 4개의 새둥지를 찾아 꼭대기까지 올라가면 이야기가 진행됩니다. 나무 내에는 떨어지는 구멍과, 올라가는 바람이 부는 곳이 있으므로 이것을 잘 이용하면 됩니다.

나르시아 : 이런일이….
가프 : 히히히! 드디어 당신의 소원이 이루어질 때가 왔군요? 자 갈까요? 요정왕을 만나 인간이 되는 거에요.
나르시아 : 이곳이 요정왕의 방… 내가 인간으로… 피에트로….
가프 : 잠깐만! 히히히! 수고했어. 너의 할 일은 여기까지야… 아니지, 아직 한가지 더 할 일이 남아 있었지? 히히히.
나르시아 : 할머…니?
가프 : 키이이!
나르시아 : 뮤, 뮤!
가프 : 후, 잘된 것 같군. 정말 대단한 아이로군? 정말로 인간이 될 거라고 생각했던 거야? 이 성에 들어오기 위해 너를 이용했을 뿐이란 걸 아직도 모르는 거야? 비켜! 방해되니까!
나르시아 : 끼아!
요정왕 메디아 : 나르시아… 나르시아! 아 나르시아구나… 이렇게 자라서… 자, 좀더 가까이 와서 얼굴을 보여줘.
나르시아 : 뮤?
메디아 : 왜 그러니? 좀더 가까이. ……아… 나르

시아? 아냐… 누구죠? 당신은? 나르시아가 아니군요!
가프 : 히히히, 나르시아예요! 겉모습만!
메디아 : 앗! 무슨 짓을, 변신하고 있었다니, 설마 그 아이에게….
가프 : 히히히! 죽어라 이 요정족!
메디아 : 아앗!
가프 : 자, 결계는 풀렸다. 행동개시야!


▲ 떠오르는 요정의 성

한편 피에트로들은 요정의 성에 도착하지만, 그때 엄청난 수의 몬스터 들도 요정의 성으로 달려간다. 성에 들어간 피에트로들은 요정왕의 방 앞에서 몬스터로 변한 나르시아를 발견하게 되고, 지르바는 나르시아를 내팽개치지만, 나르시아의 펜던트를 보고 피에트로는 그것을 말린다. 그리고 방안으로 들어간 피에트로는 죽어가는 요정왕을 만나고, 그녀는 석판이 위험하다며 석판을 지켜달라고 한다. 그리고 석판의 방에는….

마이라 : 수고했다 가프. 요정왕의 결계가 풀린 덕분에 성내로 들어올 수 있었다….
가프 : 아… 마이라님….
마이라 : 후후후, 이걸로 3개째…. 그리고 남은 건 하나! 크하하하하!
피에트로 : 기다려! 나, 나르시아?
마이라 : 너는? 나의 저주가 어째서? 설마!
백기사 : 유리우스님을 만나 모두 들었다! 자! 석판을 되돌려 줘!
마이라 : 크크크! 하하하하하!
피에트로 : 뭐가 그렇게 우습지?
마이라 : 겨우 인간주제에 나에게 지시를 하다니…, 이게 웃기지 않단 말이냐? 아하하하하!
가프 : 마이라님, 이것을… 나머지는 제게….
피에트로 : 나르시아! 무슨 짓이야?
마이라 : 음, 좋아. 너에게 맡기도록 하지.
가프 : 예예!
마이라 : 후후후… 아하하하하!
피에트로 : 기다려!
가프 : 이이런! 그렇게는 할 수 없지!

피에트로 : 나르시아! 어째서 이런 짓을?
가프 : 아직도 모르고 있는 건가… 인간족도, 요정족도 어째서 이렇게 바보인 거지?
피에트로 : 너, 너는?
가프 : 나의 이름은 가프! 잘 기억해 둬라! 어차피 기억해 둬도 금방 죽어버릴 테니 도움이 안될 테지만 말야.
피에트로 : 요정왕을 그렇게 한 건 네 녀석이군?
가프 : 그래서 어쩌겠단 말이지?
피에트로 : 용서 못해! 용서할 수 없어!

힘겹게 가프를 물리친 일행은 다시 요정왕이 있는 곳으로 되돌아옵니다.

피에트로 : 정신차리세요!
메디아 : 석판을… 빼앗긴 것 같군요.
피에트로 : 죄송합니다….
메디아 : 어쩔 수 없는 일입니다. 어차피 제가 그 아이의 모습에 속아서…, 콜록 콜록.
피에트로 : 말하시면 안됩니다!
메디아 : 이 성은 곧 가라앉을 것입니다. 저를 두고 빨리….
피에트로 : 안됩니다! 함께 도망쳐요!
메디아 : 저는 괜찮습니다. 이 성과 함께 있는 한 저는 죽지 않습니다. 빨리 그 아이를…, 나르시아를 데리고 도망치세요.
피에트로 : 어째서, 당신이 나르시아를? 설마 나르시아는….
메디아 : 그 아이는… 아뇨, 그건 언젠가 알 수 있을 거예요. 자 빨리.
피에트로 : ……예.
메디아 : 그가 피에트로 왕자… 용과 인간사이에서 태어난 아이. 당신이라면 어쩌면…, 나르시아를 부탁… 해요….



▲ 마이라와 가프

피에트로 : 나르시아!
지르바 : 그, 그런… 그럼 방금 전 몬스터는… 안좋아.
백기사 : 피에트로님! 서두르세요!
지르바 : …좋겠다.
피에트로 : 갑시다!

피에트로 : 나르시아….
지르바 : 나, 나는 잘못한 거 없어요. 그때는 나르시아인지 몰랐으니까.
백기사 : 아무도 지르바님에게 잘못했다고 하지 않아요.
지르바 : 저, 정말?
백기사 : 응.
지르바 : 정말로 정말?
백기사 : 응응.
지르바 : 다, 다행이야. 모두들이 미워할까봐 난.
피에트로 : 그럴 리 없잖아. 모두 동료들인데….
지르바 : 동료….
백기사 : 하지만, 나중에 확실히 나르시아님께 사과해야 해요.
지르바 : 에… 응.
나르시아 : 피에… 트로.
피에트로 : 나르시아!
백기사 : 정신이 들었군요!
나르시아 : 여기… 는.
피에트로 : 요정의 호수 앞이야. 이젠 괜찮아.
나르시아 : 와… 주었군요? 전… 피에트로… 전….
백기사 : …응?
지르바 : 자, 뭐하는 거에요! 놔줘요!
피에트로 : 나르시아… 다행이야. 정말로 걱정했어.
나르시아 : 미안해요. 피에트로…. 제가 무슨… 일이라도.
피에트로 : ….
나르시아 : 난… 난 피에트로가….
피에트로 : 나르시아… 아무말 하지않아도 돼….
나르시아 : ….
피에트로 : 미안해 나르시아. 이젠… 아무말 없이 어디론가 가버리거나 하지마. 알았지?
나르시아 : … 전 괜찮아요. 이젠. 피에트로가 곁에 있어준다면, 그걸로… 괜찮아요. 그것만으로도… 좋아요.
피에트로 : 난, 언제나 곁에 있을 꺼야. 그리하여



▲ 깨어난 나르시아

일행은 나르시아를 데리고 길다의 오두막으로 돌아오게 됩니다.

피에트로 : 나르시아는 괜찮을까요?
길다 : 분명 몸도, 마음도 지쳐 있겠지, 뭐, 잠시

제 5장 깨어나는 어둠

게임의 진행

나르시아의 비밀 → 레오나, 지르바와의 이별 → 바스칼의 꿈 → 마이라 등장 → 용의 나라로 → 사니아와 노롱신 → 코토리코 섬 → 신들의 나라 → 포포로크로이스 성 → 레무리아 대륙 → 마이라와의 결전 → 고백

쉬면 괜찮을 거야. …고마워 피에트로 왕자, 그리고 모두들.

백기사 : 무슨 소리를 하시는 겁니까, 나르시아님은 저희들의 동료입니다. 당연한 이야기를 하다니….

나르시아 : 으… 응.

피에트로 : 저쪽 방으로 건너가서 이야기하죠.

백기사 : …그렇군요, 피에트로님.

피에트로 : 응, 바로 갈게요.

나르시아 : …싫어 피에트로, 싫어요, 가면 싫어요.

피에트로 : 괜찮아, 난 어디에도 가지 않아. 잘 자, 나르시아… 빨리 힘을 내야지.

피에트로 : 나르시아는 어째서 요정왕의 성으로 가려 했을까?

지르바 : 그 가브라는 녀석에게 속아서, 바보같이 따라간 거 아닌가?

백기사 : 하지만, 아무리 속았다고 한다 해도, 나르시아님이 우리에게 이야기도 하지않고….

피에트로 : 나르시아… 황금의 열쇠까지 버려 가면서….

길다 : …그 아이는 아마 인간이 되려고 했을 거야.

피에트로 : 인간으로?

길다 : 우리들 마녀들에게 전해오는 이야기에 따르면 숲의 마녀와 인간은 함께 할 수 없다. 난, 그애에게 그렇게 말했어.

피에트로 : 예?

길다 : 그게 정말인지 아닌지는 알 수 없어. 하지만 숲의 마녀와 인간이 함께 살게 되었다는 이야기는 들은 적도 없고, 역시 종족이 다르다는 것은… 그 아이에게는 커다란 벽이야. 난 그 아이가 행복하길….

피에트로 : 그건 달라요! 그럼 전 뭔가요? 아버지나 어머니는….

길다 : ….

백기사 : 피에트로님의 말이 옳습니다. 무엇이 행복한지는 나르시아님 자신이 결정할 일입니다.

지르바 : 그렇네요. 어린애도 아니고, 자신의 행복까지 다른 사람이 결정할 수는 없죠. …뭐, 별로 나르시아의 편을 드는 건 아니에요!

길다 : …어린이가 아니다… 라. 그래, 그 아이는 이제 어린애가 아니지. 숲의 마녀와 인간은 함께 할 수 없다…. 나르시아는 그 말과 자신의 마음사이에 생긴 틈을 보여주고 만 거야. 요정왕 메디아는 세계에서 유일하게 전생의 의식을 할 수 있는 존재라고 알려져 있으니까.

피에트로 : 하지만 요정왕은 나르시아를 알고 있었는데….

길다 : 알고 있었다고? 나르시아를?

피에트로 : 예, 게다가 제게 나르시아를 부탁한다고….

길다 : 요정왕이 나르시아를… 그렇군… 역시 그 아이는….

백기사 : …길다님…, 더 이상 숨기지 마시길 바랍니다. 어떤 일이 있다 해도 나르시아님은 우리의 동료입니다.

길다 : 후… 그 아이는… 나르시아는…, 내가 주어서 길러온 아이야. …그래, 그건 16년 전….

길다 : 정말 날씨 한번…, 벌써 1주째야… 적당히 끝났으면 좋겠구먼? 응? 바람이 그쳤나?

길다 : 반딧불? 설마… 이런 계절에? 요, 요정? 이건 막 태어난 건데? 우왓!

길다 : 으으… 알았어 알았다니까? 일어난다니까?



앗! 어떻게 된 거야? 도대체?

요정 : 다 아.
길다 : 아아~ 얼굴이 온통 침투성이잖아? 자, 여자아이지?
요정 : 우우우~.
길다 : 좋아, 깨끗하게 되었지? 미인이네~.
요정 : 아~ 아~.
길다 : 너에게 이름을 지어 주어야겠구나?
요정 : 부우~.
길다 : 그래~ 나르시아! 그래 나르시아는 어때? 푸른 호수의 요정이란 뜻이야.
나르시아가 될 것 같은 요정 : 꺄아, 꺄아~.
길다 : 그래? 마음에 들었어? 그래, 오늘부터 너는 나르시아야!
나르시아 : 아~ 아~.
길다 : 하지만 요정이 이렇게 크게 자라다니…, 이건 혹시 왕족의….
나르시아 : 아~ 부아~.
길다 : 배가 고픈 거로구나? 그래, 그래, 잠깐만 기다려~.

나르시아 : 마~마.
길다 : 나는 네 엄마가 아니야….
나르시아 : 파~파.
길다 : 아빠도 아니야! 길다야, 말 해봐봐.
나르시아 : 이일아~.
길다 : 기, 일, 다.
나르시아 : 이일아~.
길다 : 좋아, 좋아, 마음대로 불러.
나르시아 : 이일어니, 이일어나~.
길다 : 길다 언니라는 거야?
나르시아 : 아아~.
길다 : 하하, 그거 좋군.

나르시아 : 꺄아, 꺄아~.
길다 : 이봐 나르시아! 추워지는데 언제까지 그렇게 하고 다닐 꺼야?
나르시아 : 에치.
길다 : 그거 봐, 제대로 옷을 입지 않으면 감기에 걸린단 말이야.
나르시아 : 아아~.
길다 : 기다려! 정말!

길다 : 좋아, 잘 봐봐….
나르시아 : 응!
길다 : 핫!
나르시아 : 우와! 대단해! 대단해!
길다 : 자, 너도 해봐!
나르시아 : 응! 에잇!!
길다 : 흐음…, 점점 힘들어 지는구먼….

나르시아 : 우왕.
길다 : 왜그래?
나르시아 : …흑, 머리에 풀이 자라고 있다고, 곧 있으면 말라죽을 거라고…, 모두가… 흐흑.
길다 : 그럴 리 없잖아, 이건 숲의 마녀인 증거야, 자, 봐봐.
나르시아 : 흑흑… 말라죽지 않았어.
길다 : 자, 테이블에 간식이 있으니까 먹어야지.
나르시아 : 응.
길다 : 후우.

나르시아 : 저기… 길다 언니.
길다 : 왜?
나르시아 : …우리들의 어머니는.
길다 : …아, 너를 낳고 곧….
나르시아 : 그렇구나….

나르시아 : 길다언니, 피에트로라는 남자아이, 포포로크로이스의 왕자님이래요.
길다 : 그래?
나르시아 : 하지만 왠지 믿음직해 보이지 않아.
길다 : …그렇군.
나르시아 : 후훗, 또 만나면 좋을텐데~.

길다 : 좋아, 잘 들어 나르시아, 우리들 숲의 마녀는 인간과 함께 할 수 없어, 그걸 잊으면 안돼.
나르시아 : 예…?
길다 : 너도 이제 그게 무슨 뜻인지 알겠지? 이건 불가능한 일이야, 피에트로 왕자는 인간, 그리고 너는 숲의 마녀….
나르시아 : 그런… 그런 게….
길다 : 지금은 추억을 가득 만들어도 돼, 하지만 때가 오면… 피에트로 왕자는 깨끗하게 포기하고 잊어버리는 거야.
나르시아 : ….





▲ 길다의 기억

백기사 : 나르시아님에게 그런 과거가 있을 줄은….
피에트로 : 나르시아는 그걸….
길다 : 아냐….
피에트로 : 하지만 나르시아는 나르시아야, 우리들의 중요한 동료임에 틀림없어.
백기사 : 음, 그렇군요, 그것만은 틀림없습니다.
길다 : 당신들….
레오나 : 결국 남은 문제는… 역시 마이라가 노리고 있는 석판… 이군.
지르바 : 신족에, 인간족에, 그리고 이번엔 요정족이었으니까… 위험하지 않을까, 나머지 1장?
백기사 : 남은 것은 용족이 가진 석판이군요!
피에트로 : 모두들! 가자! 용의 나라로! 그리고 마지막 석판을 지키는 거야! 길다님! 나르시아를 부탁합니다!

이렇게 해서 4인은 숲을 빠져나옵니다. 하지만 그때 동물들이 나타나 레오나에게 아버지가 활을 완성했다며, 돌아오라는 이야기를 해주게 됩니다. 또한 지르바 공주도 공주를 찾아온 어머니를 따라 로마나로 돌아가게 됩니다.

피에트로 : 아버님, 어머님! 말씀드릴 것이 있습니다.
파울로 왕 : 오, 돌아왔군, 흐음.
피에트로 : 남은 것은 용의 나라에 있는 석판 1개뿐입니다. 저는 앞으로 노룡신님이 있는 곳으로 가서 석판을 지켜달라고 하고, 힘을 빌릴 생각입니다.
파울로 : 앞으로? 지금 말야?
피에트로 : 예, 시간은 일각을 다투고 있습니다. 만약 마이라가 마지막 석판을 손에 넣는다면….
사니아 : 피에트로, 용의 나라에는 강한 용들이

많이 있어. 게다가 아버님…, 아니 노룡신님이 그렇게 쉽게 석판을 넘겨줄 거라고는 생각하지 않아.
피에트로 : 하지만….
사니아 : 그리고, 피에트로는 막 여행에서 돌아온 상태잖아. 그런 피곤한 몸이라면 싸울 때 자신의 힘을 발휘할 수 없어.
피에트로 : 예.
사니아 : 내일 준비를 충분히 한 뒤에 간다해도 늦지 않을 거야. 오늘은 편히 쉬도록 해.
백기사 : 사니아님이 이야기한 대로입니다. 큰일 앞에는 휴식도 필요합니다.
피에트로 : …음, 그렇네요. 알겠습니다. 어머님, 아버님.

그날밤 피에트로는 다시 꿈을 꾸게 됩니다.

피에트로 : 이곳은… 바스칼씨?
바스칼 : 미의 여신이었을 때의 마이라, 그리고 추악한 모습으로 변한 마이라. 그 차이를 알겠는가? 젊은 사자왕이여.
피에트로 : 예….
바스칼 : 네가 싸우는 이유는 뭐지? 너를 지지해 주는 것은 뭐지? 너를….
피에트로 : 바스칼씨?
바스칼 : 응? 이 느낌은…, 위험해! 피에트로여! 눈을 뜨라!
피에트로 : 예? 흐응….
마이라 : 호… 이것을 피하다니…, 잘도 나의 행동을 읽었군.
피에트로 : 너, 너는?
마이라 : 어떻게 된 거야? 왜 놀라고 있지? 나를 찾고있던 게 아닌가?
피에트로 : 발바란을 부활시켜서 어쩔 셈이지?
파울로 : 시끄럽구만…, 어떻게 된 거야? 피에트로 이런 시간에….
피에트로 : 아, 아버지! 잘도! 잘도 아버지를!
마이라 : 호호, 어쩔 셈이지? 설마 나에게 대항하겠다는 건가? 적당히 해둬! 인간 주제에!
피에트로 : 우악!
마이라 : 흥, 꼴사납군… 잘 들어! 나는 미의 여신, 이 세상에서 가장 아름다운 존재이지. 그런 내가 이런 추악한 모습을 하고 있어! 이 치욕을 용서할 것 같은가?
피에트로 : 그러니까… 발바란을….
마이라 : 내가 유리우스의 힘을 뛰어넘는 거다. 발바란의 힘을 이용해서 말이지. 그리고 원래의, 아니 그이상의 아름다운 힘을 얻는 거다. 나에게 이런 굴욕을 맛보여준 유리우스에게도 직접 보여주는 거다!
피에트로 : 자신의… 부모인데도….
마이라 : 부모? 그 녀석과의 관계 따위는 이미 버렸어…, 불쾌해!
피에트로 : 그런! …당신은 모습뿐만 아니라 마음까지 추악하게 되어버린 것입니까?
마이라 : 이런… 네 녀석 따위가 뭘 안다고!
피에트로 : 우앗!
마이라 : 크크, 죽어버려, 나에게 대항했던 것을 후회해 가면서 영원히 잠드는 거다!
피에트로 : 우우….
사니아 : 여, 여보! 피에트로!
마이라 : 오래전, 용족의 공주가 인간따위를 사랑하여 용왕에게 의절당했다는 소문을 들은 적이 있지….
사니아 : ….
피에트로 : 어머… 니.
마이라 : 크크크…, 기다렸다 용왕의 공주, 노룡신의 딸이여!
피에트로 : 콜록, 콜록.
사니아 : 피에트로!
마이라 : 움직이지마! 움직이면 이 녀석의 목숨은 없다!
사니아 : 으….
마이라 : 후후후, 그래 좋아. 자, 이 녀석의 생명을 원한다면 너의 몸을 넘겨주는 거다.
사니아 : !?
마이라 : 크크크, 왜 그러지? 어차피… 원하는 건 너의 그 한심한 모습 뿐이야.
피에트로 : 안돼요, 어머니… 콜록.
사니아 : 피에트로.
마이라 : 자, 어쩔 셈이지? 나의 이 팔은 참을성이 없어서.
사니아 : 피에트로… 알겠습니다. 마음대로 하세요.
마이라 : 크크크, 아름다운 모자지간이란 건가? 쓸모없어! 그 사랑 때문에 너는 몸을 버리게 되는 거다! 자, 너의 몸은 잘 가져가겠다!
사니아 : 아아!



▲ 마이라의 협박

결국 사니아 왕비의 몸으로 들어간 마이라는 용의 나라로 향하고, 정신을 차린 피에트로는 나르시아, 백기사와 함께 용의 나라로 날아가게 됩니다. 한편, 먼저 용의 나라에 도착한 마이라는….

마이라 : 으악! 이 노인네, 용 주제에!
노룡신 : 사니아의 몸을 이용해 나를 속이려 하다니, 비열한 것. 늙었다고는 하지만 용족을 통치하는 나의 힘을 잘 보도록 하라.
마이라 : 너는 자신의 딸을 태워 죽이겠다는 거냐?
노룡신 : 없어지거라, 마이라, 사니아의 몸과 함께, 안녕, 사니아!
사니아 : 어째서! 어째서 인간을 좋아하면 안돼는 거죠?
사니아 : 봐요, 아버지~ 어울리나요?
사니아 : 봐요, 아버지, 저도 날 수 있어요.



▲ '어째서 인간을 좋아하면 안돼는 거죠?'

마이라 : 멍청한 노룡신!
노룡신 : 쿠오오~.
마이라 : 어리석은 것…, 호호호, 됐어, 드디어 모든 석판을 손에 넣었어, 자! 이제 발바란을 부활시키는 거다!
사니아 : ….
마이라 : 흥, 귀찮은 것, 원한다면 죽여주지!



▲ 모든 석판을 손에 넣은 마이라

피에트로 : 노룡신님!
백기사 : 음, 한발 늦었군요.
피에트로 : 어, 어머니! 어머니! 어머니! 그런… 그런!
사니아 : 피…에… 트로.
피에트로 : 안들려요! 들리지 않아요, 어머니! 어머니… 눈을 뜨세요… 어머니! 안돼요… 가면 안돼요! 어…머…니.
나르시아 : 피에트로 왕자님….
백기사 : 피에트로님…, 마지막 석판도 가져가 버렸습니다. 힘들겠지만… 지금은 마이라를 따라가야 합니다.

PlayStation
POWER 공략왕!

피에트로 : 싫…어.

백기사 : 피에트로님!

피에트로 : 더이상 싫어! 어째서 나만 이런 슬픔을 맛봐야 하는 거지? 어째서 어머니가 죽지 않으면 안되는 거지? 이런 건 이제 지겨워! 이런 세계 멸망해 버려도 난 상관없어! 어떻게 되든 알 바 아냐!

나르시아 : 백기사님! 괜찮아요? 왕자님.

백기사 : 무슨 분에 넘치는 말을 하고 있는 겁니까! 사니아님의 죽음을 헛되이 만들 생각입니까?

피에트로 : ….

백기사 : 사니아님이 어떤 생각으로 마이라에게 조종당했는지, 어째서 세계를 지키고 싶었는지, 잘 생각해 보십시오.

피에트로 : 세계를… 지킨다….

나르시아 : 저, 피에트로, 난 이 세계가 좋아요. 길다 언니와 엘레나 공주, 백기사님이나 레오나씨… 모두가 있는 이 세계가 좋아요. 그리고… 피에트로… 당신이 살고있는 이 세계가 좋아요. 사니아님이 세계를 지키고 싶어한 건… 피에트로… 당신이 있는 세계였기 때문이 아닐까요? 중요한 사람을 지키고 싶지 않나요?

피에트로 : 중요한 사람을 지키는… 나르시아… 흐흑, 어머니….

나르시아 : 피에트로?

피에트로 : 고마워, 나르시아…. 이제 괜찮아…. 아, 아파.

백기사 : 며, 면목없습니다. 제가 갑자기 화가 나는 바람에.

피에트로 : 괜찮아요, 백기사님.

백기사 : 그걸로는 부족합니다. 아, 그래, 저를 때려주세요. 그러면 쌤쌤이죠.

피에트로 : 괜찮다니까요.

노룡신 : 좋은… 동료를 가졌군… 피에트로.

피에트로 : 노룡신님!

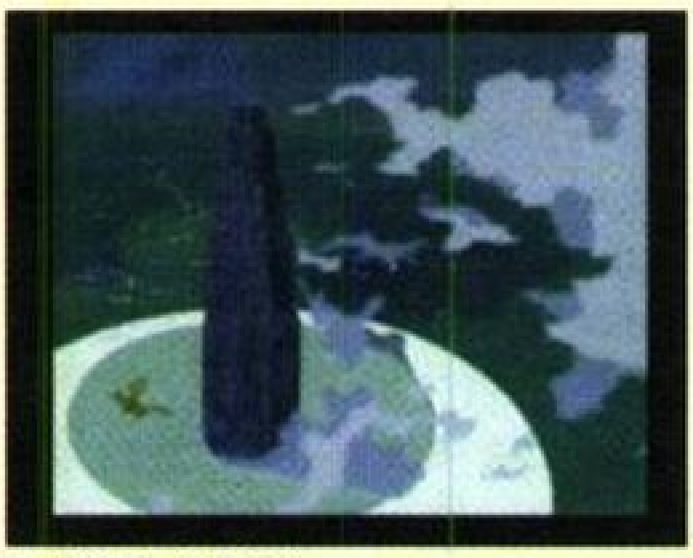
노룡신 : 피에트로, 드디어 4개의 석판이 마이라의 손에 넘어가고야 말았다…. 녀석은 발바란을 해방시키기 위해, 코토리코 섬의 지하에 있는 제단으로 향할 것이야. 서둘러라! 피에트로 어떻게 해서든…, 마이라의 계획을 막아야 한다…. 발바란을 부활시켜서는… 안돼….

피에트로 : 할아버지!

노룡신 : 나, 나는 괜찮아. 뭘 우물쭈물하고 있지? 자 가거라!

피에트로 : 예! 자, 모두 가자!

이렇게 해서 피에트로들은 코토리코 섬으로 향하게 됩니다. 그곳에서 고그를 쓰러트린 피에트로는 제단이 있는 곳에 도착하게 되지만, 결국 마이라의 야망을 막지 못하고 레무리아 대륙에 봉인되어 있던 발바란이 부활하게 됩니다.



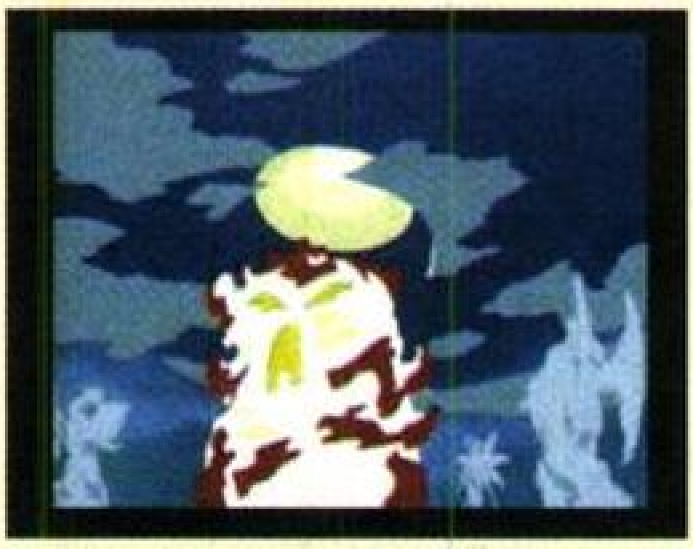
▲ 떠오르는 레무리아

백기사 : 어, 엄청나군요.

나르시아 : 저걸 봐요!

유리우스 : 그렇게는 못한다!

유리우스 : 아직 한 명이 부족한가…. 역시 인간의 힘이….



▲ 3인의 힘으로 발바란을 가두려 하지만

길버트에게서 떨어지던 일행은 유리우스의 힘에 의해, 신들의 나라로 소환되게 된다.

나르시아 : 유리우스님!

피에트로 : 유리우스님! 에엣?

유리우스 : 피에트로군.

피에트로 : 예.

유리우스 : 그렇군, 자네는 노룡신의… 그렇군, 그렇게 된 거군…. 너희들이 이곳을 찾은 이유는 발바란 때문이지?

피에트로 : 예, 석판이 마이라의 손에… 게다가 레무리아 대륙이 부상하고 있습니다.

나르시아 : 이대로라면 발바란이 부활하고, 세계는….

유리우스 : 알고 있다…. 하지만 발바란의 힘은 거대하다. 우리들이 힘을 모은다 해도 녀석의 부상을 막을 수 없었다.

피에트로 : 역시 방금 전의 싸움은 유리우스님이었습니까?

나르시아 : 그런… 유리우스님의 힘으로도 무리라니….

유리우스 : 기다려라…. 부상을 막지 못했다 해도, 레무리아의 봉인은 아직 건재하다. 발바란의 부활에는 아직 시간이 있지. 완전히 부활하기 전에, 다시 봉인을 한다면… 하지만… 그렇군 자네는 방금 전의 싸움이 보일 정도로 성장해 버린 거군….

피에트로 : 예? 노룡신님이나 요정왕님도 함께 싸우지 않았습니까?

나르시아 : 전 유리우스님과 요정왕님밖에 보이지 않았는데….

백기사 : 그, 그런 일이 있었습니까? 전 전혀….

유리우스 : 역시… 너희들이 열쇠인 것 같군…. 잘 들거라. 레무리아 대륙이 부상해 버렸다고 해도, 아직 결계는 움직이고 있다. 결계의 영향으로 그 몸을 밖의 세계로 보낼 수 없는 발바란은 마이라를 이용할 것이다. …이젠 마이라를 없애는 방법밖에는… 그리고 다시 레무리아 대륙을 바다깊이 봉인하는 거다.

피에트로 : 하지만, 그러면!! 마이라는… 마이라는 당신의?

유리우스 : 이제… 됐다. 그 녀석은… 그 아름답던 마이라는… 더 이상 돌아오지 않는다. 더 이상 큰 죄를 짓는다면 그 혼은 영원히 어둠을 방황할 수밖에 없겠지. 적어도… 그렇게 되지 않도록 마이라의 혼을 구해주지 않겠나.

피에트로 : 예!

유리우스 : 하지만, 얕봐서는 안된다. 발바란의 힘을 얻은 마이라는 강하다. 자네 혼자의 힘으로는 맞설 상대가 아니지. 인간은 약하다…. 하지만 그 힘은 합쳐짐에 따라 믿을 수 없을 정도의 힘을 발휘하게 된다. 세계를 돌아보거라. 그리고 동료를 찾는 거다!

피에트로 : 예!

유리우스 : 자네를 생각하는 동료의 마음을 잊지 말거라.

피에트로 : 예!

유리우스 : …그 마음을 잊게 될 때, 자네도 또한 나의 딸처럼….



결전의 준비

뭉쳐야 한다

자동진행이 끝난 후에는 나르시아, 백기사, 가보 만이 동료인 상태입니다. 그러므로 나머지 4명을 다시 동료로 만들어야 합니다. 마을이나 던전 밖에서 오카리나(オカリナ)를 사용하면 언제라도 길버트를 불러내 세계 각지로 갈 수 있습니다. 그럼, 우선 4명의 동료를 모두 모으도록 하세요. 동료들과의 이벤트 후 포포로크로이스 성에 가보면 동료로 할 수 있습니다.

지르바

지르바는 로마나 성에서 어머니와 함께 훈련을 받고 있습니다. 지르바의 어머니는 그녀를 보내주지 않고, 지르바는 계속 도망다니게 됩니다. 욕실, 도서관, 온실 순으로 가보면 계속해서 지르바를 만날 수 있고, 결국 지르바의 어머니는 그녀를 보내주게 됩니다.

레오나

북쪽의 산(北の山)에 가면 레오나의 이벤트가 일어나고, 이벤트 후 동료가 되어 줍니다.

가미가미 마왕

훈비훈바 마을(フンバフンバ村)에 가면 촌장의 딸과 강제결혼 당하고 있으나, 피에트로의 도움으로 동료가 됩니다.

귀면동자

길버트로 갈 수 있는 ???로 가면 일본(日の國)이 나옵니다. 이곳의 성에서 오른쪽에 있는 감옥에 그가 갇혀 있는데, 성주와 이야기해보면 용의 수염을 찾아오면 귀면동자를 풀어주겠다고 제안합니다. 이제 마을 제일아래에 있는 집에 들어가면 배를 타고 한 섬에 도착하게 됩니다. 이 섬에 있는 동굴에서 개구리를 없애면 용의 수염을 얻을 수 있고, 용의 수염을 영주에게 가져다주면, 감옥의 열쇠를 받을 수 있습니다. 이제 다시 감옥에 가면 귀면동자가 동료가 되어 줍니다.

가보의 소환수

HP도 적고, 공격력도 없는 가보. 하지만 가보에게는 6가지 강력한 소환수가 있습니다. 기본적으로 각 소환수를 얻기 위해서는 가보가 파티에 포함되어 있어야 합니다.

에스페란사(エスペランサ)

포포로크로이스성 지하 마법실로 가는 도중에 있는 벽화를 조사하면 에스페란사와 싸우게 되고, 이기면 소환할 수 있게 됩니다.

카루라(カルラ)

우라노스를 만났던 타키넨 마을의 북쪽 산에 있습니다. 역시 싸워서 이기면 소환할 수 있게 됩니다.

모노케로스(モノケロース)

로마나 2층에 있는 벽의 장식을 조사하여 싸워서 이기면 소환할 수 있게 됩니다.

마르코시아스(マルコシアス)

요정의 숲으로 들어가 북, 서, 북, 북, 북 순으로 가면 만날 수 있으며, 싸워서 이기면 소환할 수 있게 됩니다. 숲으로 가기 위해서는 북쪽의 산으로 가서 레오나의 집을 거쳐야 합니다.

부룬바분(ブルンバブン)

파셀에서 배를 타고 브리오니아에 간 뒤, 서재에 있는 빛나는 책을 조사하면 싸울 수 있습니다. 지금까지의 소환수와는 달리 매우 강하므로 레벨을 올린 뒤 싸우는 것이 좋으며, 모노케로스를 소환할 수 있어야 합니다.

킹나이트(キングナイト)

레무리아에 있는 그림을 조사하면 싸울 수 있으며, 싸워서 이기면 소환할 수 있게 됩니다. 매우 강력하지만 MP를 100이나 소비합니다.

용의 검, 완성

5장까지 오는 동안 용의 구슬을 2개 모을 수 있습니다. 이제 남은 용의 구슬은 1개. 이 이벤트를 진행하기 위해서는 레오나가 파티에 있어야 합니다. 우선 로마나 역에 가보면 철로에 낙석이 있어 운행이 중단되었지만, 원숭이들이 방해를 놓아 복구작업을 하지 못하고 있습니다. 로마나 역장과 이야기하면, 의뢰를 받게 되는데, 이제 해안의 길로 가보면 철로로 올라갈 수 있게 되어 있습니다. 철도를 따라 파셀라 방향으로 가다 보면, 원숭이들이 나타나고, 웃키헤드를 없애면 웃키의 나라로 갈 수 있지만, 곧 잡히게 됩니다. 하지만 웃키국의 레지스탕스에 의해 구출이 되고, 레지스탕스 대장에게서 독재자인 웃키카이저를 없애달라는 부탁을 받게 됩니다. 이제 웃키 궁전으로 가서 웃키카이저를 없애면 용의 검이 완성되고, 웃키국은 독재자의 폭정에서 해방되게 합니다.

레나의 목소리

로마나에 있는 볼파레라는 재즈바에는 아름다운 목소리를 가진 가수, 레나가 있습니다. 하지만 현재 인어에게 목소리를 빼앗겨 노래를 부를 수 없는 상태. 바 앞에 있는 레나의 동생 및 관련된 모든 사람과 이야기한 후, 포레포레 마을의 노인네 밴드 단원들과 이야기한 후 다시 볼파레에 와보면 재즈단의 연주가 있습니다. 연주 후 단장과 이야기하면, 레나의 목소리를 찾아달라고 합니다. 이제 배를 탔던 부두에 가보면 인어가 나타나고, 목소리를 빼앗은 인어가 계속 도망가려 합니다. 여기서 목소리를 빼앗은 인어를 3번 맞춰야합니다. 필자의 경우 3, 6, 5였는데, 랜덤일지도 모르니 주의하세요. 목소리를 되찾은 후 레나에게 돌려주면, 레나의 아름다운 노래를 들을 수 있습니다.

모든 준비가 되었다면 길버트를 타고 레무리아 대륙(レムリア大陸)으로 향하게 됩니다.

레무리아 대륙

레무리아 대륙은 거대한 던전으로 구성되어 있습니다. 첫번째 에리어를 지나면 4명이 따로 행동하는 곳이 나오게 됩니다. 하지만 별로 어렵지 않으니 걱정하지 마세요. 이 곳을 지나면, 세이브 포인트가 나오고, 이곳에서 복시와 싸운 뒤 마이라와 결전을 벌이게 됩니다. 마이라를 쓰러트리면, 그녀는 발바란의 힘을 빌려 거대화됩니다.



PlayStation POWER 공략왕!

피에트로 : 하아하아… 쓰러트렸어… 마이라를 쓰러트렸어!
마이라 : 쓰러트렸다고? 웃기지도 않아!
피에트로 : ?
마이라 : 오오… 느낄 수 있어… 발바란의 힘! 놀라워… 엄청난 힘이야!
피에트로 : !!
마이라 : 나에게 대항하는 어리석은 인간들이여! 공포에 떨며, 절망의 연못에서 후회하라! 지금 보여주지! 진정한 힘을! 발바란의 힘을!

마이라 : 우아아아….
피에트로 : 으아아아! 이게 마이라? 그런… 우왓!
사니아 : 피에트로! 포기해선 안돼.
피에트로 : 어머니!
사니아 : 당신들을 마이라의 체내로 보내겠습니다. 발바란은 실체 없는 힘의 존재. 마이라를 이용해 실체화한 지금이라면 쓰러트릴 수 있을 것입니다. 중요한 사람들을 지키기 위해 싸우는 거다, 피에트로!


▲ 거대화하는 마이라

계속 진행해 가면, 발바란이 들어있는 마이라의 실체와 싸울 수 있습니다. 전체적으로 레벨 50 이상이라면 별로 어렵지 않게 싸울 수 있을 것입니다. 마이라는 쓰러트려도, 쓰러트려도 계속 부활하므로 5번 정도 쓰러트려야 할 것입니다.

사니아 : 잘 싸워주었어… 피에트로.
피에트로 : 어머니! 해냈어요! 고마워요, 어머니.
사니아 : 나는 피에트로의 등을 살짝 밀어 주었을 뿐. 모든 것은 피에트로의 힘이야… 피에트로… 훌륭하게 자라났구나… 이걸로 모든 것이….
피에트로 : 아니에요… 엄마. 마지막 한가지… 아직 해야할 일이….
사니아 : !! … 피에트로… 그것은… 그렇네… 피에트로가 그렇게 하기로 정했다면, 난 할말이 없구나. 피에트로가 믿고있는 길을 똑바로 걸어가거라.
피에트로 : 안녕… 어머니…. 다음에 만날 때에도… 제… 어머니였으면… 좋겠어요….


▲ 소멸하는 마이라

??? : 피에트로… 피에트로? 일어나 피에트로.
피에트로 : 응? 길버트!
길버트 : 다행이야, 레무리아의 결계가 풀려서, 와봤는데… 잘했어, 피에트로! 결국 마이라를 쓰러트렸구나.
피에트로 : 응, 그래.
길버트 : 어떻게 된 거야? 힘이 없어 보이는데? 괜찮은 거야? 자, 돌아가자.
피에트로 : 나는… 미안, 나는 아직 할 일이 남아있어.
길버트 : 에?
피에트로 : 아, 별일 아니야. 금방 따라갈 테니까 모두를 데리고 먼저 돌아가 줄래?
길버트 : 응….
피에트로 : 안녕, 모두들…. 나는 해야할 일을 하겠어. 내가 해야할 일… 그것은 레무리아 대륙을… 발바란을 봉인하는 것. 너를 위해 세계를 반드시 지키겠어… 안녕… 나르시아.

이렇게 해서 피에트로는 홀로 레무리아 대륙을 봉인하기 위해 남게됩니다.

피에트로 : …뭐지? 이상한 느낌이야. 말이 저절로….
나르시아 : 피에트로~.
피에트로 : 에? 하하… 큰일이야. 난… 이런 때까지 나르시아의 목소리가 들리다니.
나르시아 : 피에트로오~.
피에트로 : 나, 나르시아!?
나르시아 : 하아, 하아, 피에트로도 참. 날 두고 이곳에 남다니 너무해. 길버트씨께 돌아와 달라고 해서….
피에트로 : 어, 어째서 돌아온 거야? 이러면 안돼! 돌아가!
나르시아 : 피에트로가… 말했었지? 항상 함께 있을 거라고 약속해 주었었지?
피에트로 : 그건… 하지만!
나르시아 : 괜찮아요. 난, 피에트로가 곁에 있어준다면, 그것만으로도… 좋아요.
피에트로 : 나르시아… 안돼! 역시 안돼! 돌아가, 나르시아! 레무리아 왕을 봤지? 봉인을 하고, 이곳에서 나갈 수 있다고 장담할 수 없어! 부탁이야. 나는… 나는 네가 살아서…!
나르시아 : 저, 피에트로… 피에트로는 제가 없어져 버리면 슬퍼해 줄 건가요?
피에트로 : 무, 무슨 소리를 하는 거야? 당연하잖아! 그러니까 이렇게….
나르시아 : 저도에요 피에트로! …저도 같아요. 당신이 없는 세상을 살아가라니… 그런… 그런 잔혹한 말은 하지 말아요. 이제 혼자는 싫어요. 피에트로, 당신과 같은 곳에 있고 싶어요.
피에트로 : …나르시아….
나르시아 : 그러니까 부탁해요. 혼자라고 생각하지 말아요. 봉인을 하고 함께 돌아가요. 저뿐만이 아니에요. 모두가 피에트로가 돌아오길 기다리고 있어요.
피에트로 : 모두가 기다리고…. 그래… 그렇지… 알았어, 나르시아. 꼭 함께 돌아가자!
나르시아 : 응!


▲ 피에트로를 따라 남은 나르시아

그리하여 피에트로와, 피에트로를 따라 남은 나르시아는 함께 레무리아 대륙을 봉인하게 됩니다. 그리고….

피에트로 : 그, 그래 도망쳐야지! 가자!
하지만 문은 닫히고….
피에트로 : 무, 문이!
나르시아 : 피에트로! 괜찮아요?
피에트로 : 아직! 아직이야!
나르시아 : …그만둬요. 이젠 그만해요. 그렇게 하다가는 피에트로가!
피에트로 : 바닷물!? 나르시아 어디 높은 곳으로!
나르시아… 너만은….
나르시아 : 피에트로!
피에트로 : 서둘러 나르시아! 어떻게 하면 좋지?


▲ 결국 문은 닫히고 만다

어떻게 하면… 안돼!
나르시아 : 피에트로, 이젠 됐어요. 왠지 이렇게 될 예감이 들었었어요.
피에트로 : 무슨 소리를 하는 거야? 함께 돌아가자고 약속했잖아.
나르시아 : 미안해요. 피에트로. 앗!
피에트로 : 아앗.
나르시아 : 피에트로… 하지만 다행이야. 내가 바닷물에 닿으면 거품이 되니까 말야. 피에트로는 그 거품으로 숨을 쉬어서 끝까지 살아남아야 해.
피에트로 : 나르시아! 안돼! 그런 건 싫어!
나르시아 : 마지막까지 함께 있을 수 있어 난 너무 행복해. 고마워 피에트로… 약속을 지킬 수 없어서 미안해.
피에트로 : 우앗! 나르시아!


▲ 나르시아는 결국 거품이 되고 마는 것인가…

피에트로 : 우… 여기는…? 나는… 어떻게? 나르…시아…
바스칼 : 피에트로여, 발바란을 잘 봉인했다.
피에트로 : 이 소리는… 어디선가… 그렇군요. 당신은… 항상 꿈속에 나오는….
바스칼 : 자네는 악의 의식에게 이긴 것이야.
피에트로 : 그럴지도 모릅니다…. 하지만… 하지만 저는 되돌릴 수 없는 것을… 잃어버리고 말았습니다. 아무리 싸움에서 이길 수 있었어도 중요한 것을… 가장 중요한 것을… 지킬 수 없었습니다. 전… 전 너무나 힘이 없습니다.
바스칼 : 인간은… 아니, 사람뿐이 아닌 모든 살아있는 생명은 혼자서는 아무런 힘도 없는 것이야. 사람도, 용도, 요정도, 그리고… 신도 혼자서는 살아갈 수 없는 거야. 그러므로 모여서 살고 있지.
피에트로 : 그럼… 어째서 싸우는 것입니까? 중요한 것들을 잃어가면서까지 어째서 빼앗으려 하는 것입니까?
바스칼 : 이젠… 대답을 찾았을 텐데?
피에트로 : 그건… 아마도… 누군가를 생각하는 따뜻한 마음을 알 수 없게 되었기 때문에… 자신의 마음을 차가운 껍데기에 가두어 두었기 때문에.
바스칼 : 진정한 왕의 보물… 자네는 알아낸 것 같군….
피에트로 : 하지만…, 하지만 저는….

바스칼 : 피에트로여… 자네의 소원을 한가지 들어주지.
피에트로 : 소원? …어떤 …소원이라도 상관없습니까?
바스칼 : 후후후, 나를 누구라고 생각하고 있지?
피에트로 : 그렇군요… 그렇군요! 당신은….
유리우스 : 고맙다, 피에트로, 그 마음이 있는 한 빛은 어떤 암흑이라도 쫓아낼 수 있는 것이야. 빛을… 잃어버려서는 안된다. 피에트로….
마이라 : 고맙다… 자… 소원을….
피에트로 : 저의… 저의 소원은….



▲ 율리우스의 소원이란

피에트로 : 으으….
파울로 왕 : 오! 눈을 뜬 것 같군! 여기는….
엘레나 : 오빠!
백기사 : 피에트로님!
피에트로 : 꿈? 나는….
백기사 : 피에트로님은 레무리아가 가라앉은 후에 근처의 해변에 스러져 있는 것이 발견되었습니다.
피에트로 : 레무리아… 그럼….
엘레나 : 흑, 다행이야… 정말 다행이야… 오빠, 오빠아!
피에트로 : 엘레나… 미안해, 어머니는….
엘레나 : 흑, 엄마? 엄마가 어떻게 되었어?
사니아 : 피에트로! 피에트로가 눈을 떴다구요?
피에트로 : 어, 어머니!
사니아 : 피에트로… 다행이야
피에트로 : 어머니… 어머니!
사니아 : 후후, 어떻게 된 거니? 이상하네.



이렇게 컸는데….
엘레나 : 이상한 오빠… 헤헤, 왠지 오빠 얘기같아.

이렇게 해서 피에트로의 소원은 이루어지고, 성에서는 축하 파티가 열리게 됩니다. 하지만 피에트로에게는 아직도 중요한 일이 남아 있습니다. 그것은….

나르시아 : 누구죠?
피에트로 : 예, 그러니까, 난데….
나르시아 : 피에트로… 이제 괜찮은 거예요?
피에트로 : 응 나르시아야말로.
나르시아 : 전 괜찮아요…, 정신이 들었을 땐 침대에 누워 있었어요. 이 샘물에 쓰러져 있었다고.
피에트로 : 하하, 나랑 똑같구나? 옆에… 앉아도 될까?
나르시아 : 예….
피에트로 : …… 그러니까… 날씨 참 좋지?
나르시아 : 그래요.
피에트로 : …….
나르시아 : 후후, 피에트로는 처음엔 항상 날씨 이야기를 하는군요?
피에트로 : 그, 그런가?
나르시아 : 그래요, 후훗 ……피에트로 ……저 말예요, 저… 사실은 숲의 마녀가 아니라고 생각해요.
피에트로 : 예?
나르시아 : …봐요.
피에트로 : 아….
나르시아 : 날개도… 있어요.
피에트로 : 괜찮아, 보여주지 않아도.
나르시아 : 숲의 마녀에겐… 이런 거 없으니까.
피에트로 : 나르시아… 설마….
나르시아 : 알고 있어요, 저… 길다 언니가 친언니가 아니란 걸.
피에트로 : …그래.
나르시아 : 기분 나쁘죠? 머리에 이런 게 달리고, 날개가 달린 여자아인….
피에트로 : 그렇지 않다고 생각하는데….
나르시아 : 거짓말! 이런 요정족같은 여자아이, 보통은 싫어하는 게 당연해요.
요정 : 잠깐, 잠깐, 자암깐! 듣기 거북하네요! 뭐예요? 뭐에요? 방금 전부터 듣고 있어보니, 요정족이 기분 나쁘니 싫다느니! 정말, 실례로군요?
나르시아 : 미, 미안해요, 당신이야길 한 게 아니에요!
요정 : 똑같아! 이런 아름다운 날개를 가지고 있

는데! 자, 피에트로, 어때?

피에트로 : 응, 굉장히 아름다워!

요정 : 봐봐봐봐봐봐! 봐바! 잘 봐바!

나르시아 : 하지만…

요정 : 정말 못 참겠어! 어째서 피에트로 앞에서는 솔직하게 되지 못하는 거야? 항상 혼자 있을 때는…

나르시아 : 시, 싫어! 그만둬요!

요정 : 피에트로… 지금쯤 뭘하고 있을까… 피에트로에게 받은 선물… 난 어쩌지? 피에트로… 아잉, 싫어… 피에트로는 정말 지르바씨하고만! …정말… 바보야! 피에트로… 피에트로… 피에트로… 라니까… 라니까? 아잉 부끄러워~ 란 말이야. 힘내~ 피! 에! 트! 로♥.

피에트로 : 그러니까…

나르시아 : 저, 전 이제 돌아가야 해요. …그, 그럼 또



▲ 과연 두사람의 결말은?

피에트로 : 저, 나르시아. 난 마이라의 일 때문에 잘 알게 되었어. 종족이나 모습이나, 그런 건 별로 중요치 않아. 아무리 겉모습이 아름다워도, 마음이 추악하면 마이라처럼 되어버리고 말아. 하지만 유리우스님은 그렇게 된 딸인 마이라를 소중하게 생각해서… 중요한 사람을 지키고 싶어하고, 좋아한 사람과 함께 하고 싶고, 그걸로 된 거야.

나르시아 : …피에트로.

피에트로 : 그러니까…

요정 : 힘내요~ 피에트로, 용기를 내요~ 앗!

피에트로 : …후, 나르시아.

나르시아 : 예!

피에트로 : 나와…

이렇게 해서 진정한 왕의 보물을 찾아낸 피에트로 왕자는 드디어 포포로크로이스의 훌륭한 왕이 되는 것입니다. 하지만 이것으로 피에트로 왕자의 모험이 끝나는 것은 아닙니다. 피에트로 왕자와 그 동료들의 모험을 계속 될 것입니다. 하지만 그것은 또 다른 이야기입니다.

데이터 리스트

캐릭터별 특기

피에트로

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	바람의 이빨(風のやいば)	직선관통	4	검에서 날카로운 바람을 일으켜 전방의 적에게 데미지를 준다
	불꽃의 이빨(ほのおの牙)	적1	2	고열의 화구를 폭발시켜 적1에게 데미지를 준다
위	용수(龍水)	아군1	6	수용의 힘을 빌려 아군 한명의 체력을 회복한다
	날벼락(天のいかずち)	적1	18	검으로 찌른 뒤 번개를 날려서 데미지를 준다
기	용변화(龍變化)	자신	32	자신은 기절하고, 자신에게 봉인되어 있던 용을 불러내 공격시킨다
상	드래곤슈트(ドラゴンシュート)	광범위	12	바람의 용을 소환하여 접근한 모든 적을 공격시킨다
	드래곤브레스(ドラゴンブレス)	광범위	10	화염의 용을 소환하여 불을 뿜어 공격한다
위	용신수(龍神水)	아군범위	18	물의 용의 힘을 빌려 범위내의 아군의 HP와 전투불능을 회복한다
	선더드라군(サンダードラグーン)	광범위	26	하늘로 올라 뇌룡과 함께 광범위 공격을 가한다
기	용신변화(龍神變化)	적전체	42	봉인된 용을 불러내 적전체를 공격한다
기타	매지컬로드(マジカルロード)	자신	6	성스러운힘으로 일정시간동안 적을 접근하지 못하게 한다(이동중)

카이

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
없	토비케라(トビケラ)	자신	6	용으로 변신하여 불을 뿜어 공격한다
	돌핀(ドルフィン)	자신	7	돌고래로 변신하여 에리어 내의 동료를 회복시킨다
	팬서(パンサー)	자신	4	표범으로 변신하여 적 1명을 공격한다
음	화이어버드(ファイアバード)	자신	8	불새로 변신하여 불타는 몸으로 돌진한다

나르시아

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	윈드숏(ウインドシュート)	범위	3	작렬파를 발생시켜 에리어 내의 적에게 데미지를 준다
	호리바스트(ホーリーバースト)	범위	29	성스러운 힘으로 빛의 기둥을 만들어 적에게 데미지를 준다
	숲의 입김(森の息吹)	적전체	12	숲의 생물들의 힘을 빌려 적전체에 데미지를 준다
위	보호의 바람(まもりの風)	범위	8	에리어 내에 바람을 발생시켜, 적의 타격기를 무효화한다
	미스트스크린(ミストスクリーン)	아군1	4	아군 1명을 안개로 가려, 직접공격 데미지를 받지 않게 한다
	스피드브레이즈(スピードブレイズ)	아군1	14	아군 1명의 이동력을 일정시간 상승시킨다
기	힐레인(ヒールレイン)	범위	7	성스러운 힘으로 범위내의 아군의 HP를 회복한다
	생명의 방울(命のしずく)	아군1	20	성스러운 물방울로 아군 한명의 전투불능을 회복한다
상	윈드허리케인(ウインドハリケーン)	광범위	8	회오리를 일으켜 에리어 내의 적에게 데미지를 준다
	호리브레이크(ホーリーブレイク)	광범위	30	성스러운 마법진을 만들어 에리어 내의 적을 공격한다
	심라(森羅)	적전체	18	숲속의 동물들을 이용하여 적전체공격+상태이상
위	리플렉트월(リフレクトウォール)	범위	14	에리어 내의 적의 일반공격에 반격할 수 있다
	미스트메이즈(ミストメイズ)	범위	10	적에게 안개를 만들어 혼란시킨다
	액티브브레이즈(アクティブブレイズ)	범위	20	범위내의 동료의 이동력을 일정시간 상승시킨다
기	힐트러스트(ヒールトラスト)	범위	16	범위내에 있는 동료의 HP를 전부 회복한다
	기적의 방울(奇蹟のしずく)	범위	32	범위내에 있는 동료의 전투불능을 회복한다
기타	큐어라이트(キュアライト)	아군1	8	치유의 힘으로 아군1명의 이상상태를 회복한다

백기사

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	점프베기(ジャンプ斬り)	적1	8	적에게 점프베기로 강력한 공격을 가한다
	회전베기(回轉斬り)	범위	6	원심력을 이용하여 자신의 주변에 있는 적을 모두 공격한다
위	대지가르기(大地割り)	직선관통	12	지면에 충격파를 만들어 직선상의 적을 공격한다
	이루전스랫슈(イリュージョンスラッシュ)	직선관통	10	전방의 모든 적을 공격한다
기	대시베기(ダッシュ斬り)	직선1	5	전방으로 돌진하여 적을 벤다
	소드프레임(ソードフレイム)	적1	20	불타는 검으로 적 1명을 공격한다
상	점핑스랫슈(ジャンピングスラッシュ)	적1	16	점프베기의 파워업 버전
	회오리바람(龍卷起こし)	범위	12	에리어 내에 회오리 바람을 일으켜 적을 공격한다
위	어스바인드(アースバインド)	직선관통	18	대지가르기의 파워업 버젼
	라이트닝(ライトニング)	범위	20	에리어 내에 번개를 떨어트려 적을 공격한다
기	마하베기(マッハ斬り)	적1	10	전방으로 돌진하여 적을 베어 많은 데미지를 준다
	소드오브선(ソードオブサン)	적1	40	소드프레임의 파워업 버젼

귀면동자

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	이도류(二刀流)	적1	6	양손에 장비한 검으로 적 1명을 공격한다
	일섬(居合)	적1	8	순식간에 적을 일도양단하는 기술로, 성공하면 즉사시킨다
위	초생달베기(三日月斬り)	적1	20	적을 초생달 모양으로 베서 많은 데미지를 준다
	강력초래(強力招來)	자신	6	풍신과 뇌신을 불러내, 일정시간동안 강하게 된다
기	정진(精進)	아군1	6	전투불능이외의 이상상태를 회복하고, HP도 조금씩 회복된다
	귀뢰(鬼雷)	적1	30	뇌룡의 힘을 빌려 적1명에게 번개를 떨어트려 많은 데미지를 준다
상	앵화란무(櫻花亂舞)	적1	12	적1명을 마구 베어 엄청난 데미지를 준다
	심안참(心眼斬)	범위	14	전방에 있는 적들에게 일섬을 날린다
위	반달살법(円月殺法)	적1	24	적1명을 회오리로 날린 뒤 반으로 베어버리는 기술
	래영광림(來迎光臨)	자신	10	관음상의 힘을 빌려 일정시간동안 매우 강하게 된다
기	갈!(喝!)	아군1	30	이상상태회복, HP회복, 전파라메터 상승
	귀면(鬼面)	범위	30	귀면의 힘으로 범위내의 적을 경직시키고 공격한다

지르바

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	치유의 춤(癒しの舞)	주변	10	치유의 춤을 춰서 주변의 동료의 HP를 회복한다
	스루부레이커(スループレイカー)	자신	8	전투가 끝날때까지 카운터가 지속된다
	액셀스핀킥(アクセルスピンキック)	주변	8	고속회전하며 킥을 날려 주변의 적을 날려버린다
위	트럼프갓(トランプゴッズ)	화면전체	22	거신의 발이 나타나 화면내의 모든 적을 밟아버린다
	유혹의 스텝(誘惑のステップ)	주변	5	유혹의 춤으로 자신 주변의 적을 매료시킨다
	팬텀스라스트(ファントムスラスト)	적1	16	기합을 모아 적1명을 공격하여 많은 데미지를 준다
기	일루전댄스(イリュージョンダンス)	범위	10	범위내에 분신을 만들어 모든적을 공격한다
상	풍양의 춤(豊穣の舞)	범위	14	아군전체HP회복, 주변의 상태이상회복, 자동회복
	레그스카운터브레이크(レッグスカウンターブレイク)	자신	8	전투종료까지 카운터, 완전방어
	액셀봄버(アクセルボンバー)	범위	14	적에게 올라타서 고속회전하여 데지미, 주변에도 효과
위	갓스트라이크(ゴッデスストライク)	화면전체	38	적전체에게 신의펀치, 아군전원의 HP, 상태이상치료
	섹시다이나마이트(セクシーダイナマイツ)	적전체	10	적전체가 춤에 매료된다
	지르바짱스페셜(ジルバちゃんスペシャル)	적1	20	적1명에게 자신의 모든 기술을 구사한다
기	디멘전댄스(ディメンジョンダンス)	범위	12	분신을 만들어 적을 포위한 뒤 일제히 공격

가미가미 마왕

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	가미가미 미사일(ガミガミミサイル)	적1	14	미사일을 발사하여 적1명 공격
	꼬마화약(ネズミ花火)	범위	5	폭죽에 불을 붙여 범위내의 적을 공격
	가미가미 로보(ガミガミロボ)	적1	16	소형의 로봇을 꺼내서 공격을 건다
위	새총(パチンコ)	적1	4	새총으로 물건을 발사공격, 물건에 따라 데미지가 다름
	요요(ヨーヨー)	직선관통	5	요요를 이용하여 직선상의 적을 공격한다
	매직핸드(マジックハンド)	적1	12	매직핸드를 이용하여 적1명을 부순다
기	마그넷캐처(マグネットキャッチャー)	적1	4	적1명의 아이템을 빼앗는다
상	가미가미 캐논(ガミガミキャノン)	범위	20	캐논포를 발사하여 범위내의 적을 공격한다
	드래곤화약(ドラゴン花火)	범위	13	거대한 폭죽으로 범위내의 적을 공격
	자이언트가미가미 로보(ジャイアントガミガミロボ)	적1	30	리모콘으로 거대로봇을 불러 공격
위	아이템봄버(アイテムボンバー)	적1	8	바주카로 아이템을 발사하여 공격
	초자기요요(超磁気ヨーヨー)	직선관통	10	양손의 요요를 사용하여 적을 공격
	번개펀치(いなずまパンチ)	적1	22	전격글러브로 적을 공격
기	캐처빔(キャッチャービーム)	범위	8	에리어 내의 적의 아이템을 빼앗는다

레오나

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
하	관통화살(貫矢)	직선관통	5	관통력이 높은 활을 이용하여 적을 공격한다
	난사(みだれ撃ち)	적1	6	적1명에게 화살을 마구 쏘아 공격한다
	무궁추선(武弓追旋)	범위	8	관통성 있는 화살을 적에게 집중적으로 발사한다
위	폭렬진(爆烈陣)	범위	14	폭약을 붙인 활로 에리어내 폭발데미지
	호응(呼應)	화면전체	10	소형동물들을 불러내 적전체를 공격
	치료의 화살(癒し矢)	아군1	7	치유의 힘이 깃든 화살로 아군을 치료한다
기	그림자잡기(影縫い)	적1	6	적의 그림자를 쏘아 적이 움직이지 못하게 한다
상	토르네이도샷(トルネードショット)	직선관통	11	화살을 쏘아 회오리를 일으켜 적을 공격
	머신건샷(マシンガンショット)	적1	12	적1명에게 360방향에서 활을 마구 쏘아 공격
	스타게이저(スターゲイザー)	범위	16	점프하여 관통성있는 화살을 마구 쏜다
위	메테오엑스프로젼(メテオエクスプロージョン)	적전체	30	화살을 쏘아 운석을 떨어트려 적전체공격
	와일드폴(ワイルドフォール)	적전체	18	거대동물을 불러내 적전체를 공격
	리커버리콜(リカバリーコール)	범위	10	호를 그리며 치유의 화살을 쏘아 범위내의 아군회복
기	섀도우킬러(シャドウキラー)	범위	10	점프하여 에리어 내에 활을 쏘아 적을 승천시켜준다

가보

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
없	부룬바분(ブルンバブン)	자신	60	부룬바분을 소환하여 데미지를 준다
	카루라(カルラ)	자신	70	카루라를 소환하여 적전체를 베어버린다
	모노케로스(モノケロース)	자신	60	모노케로스를 소환하여 아군전체를 완전회복한다
	말코시어스(マルコシアス)	자신	40	말코시어스를 소환하여 적전체에 이상상태
	에스베란사(エスペランサ)	자신	90	에스페란사를 소환하여 전방에 섬광데미지
음	킹나이트(キングナイト)	자신	100	킹나이트를 소환하여 적1명을 사방팔방에서 공격

돈

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
없	강(ガーン!)	직선1	4	직선상의 적1명을 공격한다
음	히익(ひいい!)	주변	6	무서워서 검을 마구 휘둘러 근처의 적을 공격한다

곤

구분	기술명	범위	소비MP	기술효과
없	포포로스랏슈(ポポロスラッシュ)	주변	6	포포로크로이스에 전해지는 최고의 검기술
음	회복(かいふく)	범위	4	에리어내의 아군의 HP를 회복

무기

검(피에트로, 곤, 돈)

이름	공격력	기타	가격
용의 검(りゅうのけん)	-	피에트로의 레벨에 따라 공격력 증가	-
병사의 검(へいしのけん)	12	-	-
동검(どうのけん)	27	-	430
철검(てつのけん)	48	-	870
강철검(はがねのけん)	56	-	1580
백은의 검(白銀のけん)	118	-	2200
금강의 검(金剛のけん)	167	수속성	3800
레무리아의 검(レムリアのけん)	215	-	-

지팡이 (나르시아)

이름	공격력	기타	가격
가시나무지팡이(かしのつえ)	10	-	170
잠의 지팡이(ねむりのつえ)	17	잠추가, 마력+3	640
보호의 지팡이(まもりのつえ)	18	방어력+5, 마력+2	1500
마력의 지팡이(まりょくのつえ)	25	마력+5	1800
파워로드(パワーロッド)	60	-	2600
윈드로드(ウインドロッド)	58	민첩성+4, 마력+8, 바람속성	3100
바스터로드(バスターロッド)	68	집중+24, 크리티컬100%	4200
정령의 지팡이(せいれいのつえ)	67	집중+5, 마법위력상승	6500
성스러운지팡이(せいなるつえ)	68	방어+1, 집중+10, 마법위력상승	7500
매지컬로드(マジカルロッド)	80	방어+2, MP2배	-

대검 (백기사)

이름	공격력	기타	가격
숏소드(ショットソード)	24	-	-
롱소드(ロングソード)	32	-	780
브로드소드(ブロードソード)	46	-	1200
플래티너소드(プラチナソード)	58	-	2400
바스터소드(バスターソード)	105	크리티컬10%	3800
제네럴소드(ジェネラルソード)	123	-	4700
나이트소드(ナイトソード)	148	집중+10	6080
그레이트소드(グレイトソード)	160	-	7850
카이저블레이드(カイザーブレイド)	174	집중+18	8500
엑스칼리버(エクスカリバー)	194	집중+20	10000
룬브레이드(ルーンブレイド)	230	민첩성+12, 집중+28, 운+5	-

도 (귀면동자)

이름	공격력	기타	가격
카타나(カタナ)	-	-	
코테츠(コテツ)	35	-	-
무라마사(ムラマサ)	-	-	-
요우카(ヨウカ)	150	-	-
야나기(ヤナギ)	190	민첩성+10	7900
쿠사나기(クサナギ)	220	방어+2	10000
잔테츠(ザンテツ)	280	즉사	18000
코쿠렌(コクレン)	310	-	-

망치 (가미가미마왕)

이름	공격력	기타	가격
암햄머(アームハンマー)	58	-	-
스탄햄머(スタンハンマー)	67	마비	2600
파워햄머(パワーハンマー)	100	-	3800
너클햄머(ナックルハンマー)	110	-	5500
어설트햄머(アサルトハンマー)	140	-	7400
그레이트햄머(グレートハンマー)	160	-	8700
마왕의 망치(まおうのかなずち)	180	-	10001
한탄의 망치(漢のかなずち)	210	-	-

활 (레오나)

이름	공격력	기타	가격
손수만든 활(てづくりのゆみ)	34	-	-
그레이트보우(グレートボウ)	100	-	-
스피리트보우(スピリットボウ)	125	-	2480
엘핀보우(エルフィンボウ)	145	-	3690
요정의 활(ようせいのゆみ)	158	민첩성+2	5000
아저씨의 활(おやじのゆみ)	165	민첩성+4, 집중+10, 운+2	-
창궁(蒼穹)	190	방어+12, 민첩성+10, 집중+5, 운+5	14000
스타보우(スターボウ)	220	민첩성+12, 집중+18	-

방어구

팔지 (남성)

이름	방어력	기타	가격
보통팔지(ふつうのうでわ)	7	-	180
가시나무팔지(かしのうでわ)	4	-	300
동팔지(どうのうでわ)	25	-	550
강철팔지(はがねのうでわ)	32	-	1000
백은팔지(白銀のうでわ)	34	-	1600
은팔지(銀のうでわ)	46	-	2800
금팔지(金のうでわ)	55	-	3800
비취팔지(ひすいのうでわ)	68	-	5500
수정팔지(水晶のうでわ)	94	-	6750
황금팔지(黄金のうでわ)	2	-	10000
기적의 팔지(奇蹟のうでわ)	125	-	-

특수팔지

이름	방어력	기타	가격
용의 팔지(龍のうでわ)	129	피에트로전용	-
신룡의 팔지(神龍のうでわ)	148	피에트로전용	-
전사의 팔지(戦士のうでわ)	108	백기사전용	4600
기사의 팔지(騎士のうでわ)	120	백기사전용	6200
성기사의 팔지(聖騎士のうでわ)	135	백기사전용	-
근성의 팔지(根性のうでわ)	105	가미가미전용	1200
한의 팔지(漢のうでわ)	110	가미가미전용	-
로망의 팔지(ロマンのうでわ)	120	가미가미전용	-
수룡의 팔지(水龍のうでわ)	118	귀면동자전용	7700
귀신의 팔지(鬼のうでわ)	123	귀면동자전용	-

목걸이 (가보전용)

이름	방어력	기타	가격
목걸이(くびわ)	10	공격+8, 민첩성+2, 집중+3	480
용의 목걸이(りゅうのくびわ)	14	공격+12, 민첩성+8, 집중+4	1400
대지의 목걸이(大地のくびわ)	30	공격+30, 민첩성+30, 집중+30, 운+5	-
고대의 목걸이(いにしえのくびわ)	50	공격+50, 민첩+50, 집중+50, 운+10	-

반지 (여성)

이름	방어력	기타	가격
가시나무링(かしのリング)	14	-	220
플래티너링(プラチナのリング)	30	-	1200
은의 링(銀のリング)	45	-	2900
금의 링(金のリング)	58	-	3800
비취의 링(ひすいのリング)	70	-	4750
수정의 링(水晶のリング)	82	-	-
루비의 링(ルビーのリング)	90	-	6400
황금의 링(黃金のリング)	2	-	10000
여신의 링(女神のリング)	110	공격+25, 집중+5, 민첩성+5, 운+5	-

특수반지

이름	방어력	기타	가격
녹색링(綠のリング)	112	공격+8, 나르시아	-
숲의링(森のリング)	124	공격+10, 나르시아	6350
매지컬링(マジカルのリング)	136	공격+14, 나르시아	-
뾰족뾰족링(ドケドケのリング)	122	공격+25, 지르바	-
카이저링(カイザーのリング)	128	공격+34, 지르바	-
사냥꾼의 링(狩りのリング)	118	공격+8, 레오나	3200
헌터링(ハンターのリング)	142	공격+12, 레오나	5800
애니멀링(アニマルのリング)	134	공격+16, 레오나	-

신발 (가보이외)

이름	방어력	기타	가격
가죽구두(かわのくつ)	1	민첩성+3	80
나무구두(きのくつ)	4	민첩성+7	240
러버슈즈(ラバーシューズ)	8	민첩성+10	680
스파이크(スパイク)	10	민첩성+14, 공격+2	1800
에어로슈즈(エアロシューズ)	14	민첩성+20	3400
황금구두(黃金のくつ)	1	민첩성+1	10000
슈퍼슈즈(スーパーシューズ)	18	민첩성+40, 공격+5	4800
질풍의 구두(疾風のくつ)	25	민첩성+55, 공격+8	8000



특수신발

이름	방어력	기타	가격
드래곤부츠(ドラゴンブーツ)	26	민첩성+66, 공격+14, 피에트로	-
나이트부츠(ナイトブーツ)	18	민첩성+55, 공격+8, 백기사	6400
파라딘부츠(パラディンブーツ)	22	민첩성+62, 공격+12, 백기사	-
토우슈즈(トゥーシューズ)	10	민첩성+10, 공격+16, 지르바	1750
쿵푸구두(カンフのくつ)	15	민첩성+18, 공격+22, 지르바	4360
하이힐(ハイヒール)	20	민첩성+36, 공격+31, 지르바	8800
정글부츠(ジャングルブーツ)	15	민첩성+25, 공격+12, 레오나	6200
스나이퍼소울(スナイパーソウル)	26	민첩성+51, 공격+118, 집중+12, 레오나	-
장화(長靴)	16	민첩성+24, 가미가미	3245
버선(たび)	10	민첩성+6, 귀면동자	-
짚신(わらじ)	14	민첩성+20, 귀면동자	-
여행자의 짚신(たびびとのわらじ)	16	민첩성+35, 귀면동자	-
천리버선(千里たび)	23	민첩성+51, 공격+10, 귀면동자	-
카무이의 짚신(カムイのわらじ)	27	민첩성+58, 공격+15, 귀면동자	-

악세서리

부적 (전원)

이름	능력변화	가격
준의 부적(　のおまもり)	민첩성+5, 운+5	350
털짐승부적(ケモノのおまもり)	방어력+5, 운+5	350
물의 부적(水のおまもり)	집중+5, 운+5	700
무지개부적(にじのおまもり)	운+10	750
이빨부적(牙のおまもり)	공격+8, 운+5	800
숲의 부적(森のおまもり)	방어+2, 운+10	1080
천사의 부적(天使のおまもり)	공격+10, 방어+8, 민첩성+5, 전투불능자동부활	-

씰 (전원)

이름	능력변화	가격
매지컬씰(マジカルシール)	공격+5, 방어+5	620
미러씰(ミラーシール)	공격+10, 방어+10	-
미라클씰(ミラクルシール)	공격+12, 방어+15	5200

특수신발

이름	방어력	기타	가격
드래곤부츠(ドラゴンブーツ)	26	민첩성+66, 공격+14, 피에트로	-
나이트부츠(ナイトブーツ)	18	민첩성+55, 공격+8, 백기사	6400
파라딘부츠(パラディンブーツ)	22	민첩성+62, 공격+12, 백기사	-
토우슈즈(トゥーシューズ)	10	민첩성+10, 공격+16, 지르바	1750
쿵후구두(カンフのくつ)	15	민첩성+18, 공격+22, 지르바	4360
하이힐(ハイヒール)	20	민첩성+36, 공격+31, 지르바	8800
정글부츠(ジャングルブーツ)	15	민첩성+25, 공격+12, 레오나	6200
스나이퍼소울(スナイパーソウル)	26	민첩성+51, 공격+118, 집중+12, 레오나	-
장화(長靴)	16	민첩성+24, 가미가미	3245
버선(たび)	10	민첩성+6, 귀면동자	-
짚신(わらじ)	14	민첩성+20, 귀면동자	-
여행자의 짚신(たびびとのわらじ)	16	민첩성+35, 귀면동자	-
천리버선(千里たび)	23	민첩성+51, 공격+10, 귀면동자	-
카무이의 짚신(カムイのわらじ)	27	민첩성+58, 공격+15, 귀면동자	-

뱃지 (피에트로)

이름	능력변화	가격
프린스뱃지(プリンスバッジ)	공격+5, 방어+2, 민첩성+5, 집중+4	380
용기의 뱃지(勇氣のバッジ)	공격+9, 방어+5, 민첩성+8, 집중+4	3400
정의의 뱃지(正義のバッジ)	공격+14, 방어+7, 민첩성+12, 집중+12	4600
드라곤뱃지(ドラゴンのバッジ)	공격+24, 방어+20, 민첩성+20, 집중+20	-
엘레나의 부적(エレナのおまもり)	공격+16, 방어+14, 민첩성+13, 집중+14, 운+10	-

머리끈 (가미가미마왕)

이름	능력변화	가격
아저씨의 머리끈(おやじのはちまき)	-	-
열혈머리끈(熱血のはちまき)	방어+8, 집중+24	2900
메탈머리끈(メタルのはちまき)	-	-

브랜드상품 (지르바)

이름	능력변화	가격
가레샤(ガレシャ)	방어+5, 민첩+1	3800
크언(クヲーン)	방어+4, 집중+1	3600
에리자베스(エリザベス)	방어+4, 운+1	3480
포템(ポテーム)	방어+4	3200
바쿠아(ビャクヤ)	-	3890
야그(ヤグ)	-	4000
코로나(コロナ)	-	3670
카논(カノン)	-	3500
로마일(ロマイル)	-	4500

스타 (백기사)

이름	능력변화	가격
나이트스타(ナイトスター)	공격+6, 방어+5, 집중+5, 운+5	580
캡틴스타(キャプテンスター)	-	-
킹스타(キングスター)	공격+18, 방어+12, 집중+15, 운+15	3920
갓스타(ゴッドスター)	공격+24, 방어+18, 민첩성+10, 집중+20, 운+20	-

귀걸이 (지르바)

이름	능력변화	가격
이어링(イヤリング)	공격+10, 방어+5, 민첩+2, 집중+10, 운+1	-
피어스(ピアス)	공격+16, 방어+9, 민첩+8, 집중+18, 운+6	2900
정신의 피어스(精神のピアス)	공격+20, 방어+14, 민첩+12, 집중+27, 운+10	4500
황금의 피어스(黃金のピアス)	방어+1	10000

머리장식 (지르바)

이름	능력변화	가격
은의 머리장식(銀のかみかざり)	공격+26, 방어+16, 민첩+16, 집중+34, 운+8	6500
금의 머리장식(金のかみかざり)	공격+30, 방어+20, 민첩+22, 집중+44, 운+14	-



소비 아이템

먹을 것

이름	효과	가격
썩은 과실(くさったかじつ)	아군 1명의 HP를 랜덤회복	20
오징어다리(イカアシ)	아군 1명의 HP를 랜덤회복	25
훌륭한 뿔(りっぱなツノ)	아군 1명의 MP를 400 회복	40
뼈붙은 고기(ほねつきにく)	아군 1명의 HP를 완전히 회복	800
호두(くるみ)	아군 1명의 HP를 100회복	18
홍당무(あかかぶ)	아군 1명의 HP를 50회복	28
땅콩(ナッツ)	아군 1명의 HP를 50회복	25
남은 밥(ざんぱん)	아군 1명의 HP를 50회복	3
해초사라다(はいぞうサラダ)	아군 1명의 HP를 50회복	180
마법의 작은돌(まほうのこいし)	아군 1명의 MP를 완전히 회복	550
핫케익(ホットケーキ)	아군 1명의 HP를 50회복	320
버섯조각(きのこのカケラ)	아군 1명의 HP를 200회복	6
가리비(かいばしら)	아군 1명의 HP를 200회복	150
온천란(溫泉たまご)	아군 1명의 HP를 70회복	230
변덕스런 점심(きまぐれランチ)	아군 1명의 HP가 아군레벨로 랜덤회복	100
오징어덮밥(イカメシ)	아군 1명의 HP를 200회복	400
아이스크림(アイス)	아군 1명의 HP를 50회복	50
빵(パン)	아군 1명의 HP를 30회복	10
물고기(さかな)	아군 1명의 HP를 75회복	65

약

이름	효과	가격
회복의 잎사귀(いやしのは)	아군 1명의 HP를 50 회복	14
회복의 가지(いやしのえだ)	아군 1명의 HP를 200 회복	47
회복의 과실(いやしのかじつ)	아군 1명의 HP를 완전히 회복	150
원기의 엿(げんきのあめ)	아군전원의 HP를 100 회복	63
자비의 엿(めぐみのあめ)	아군전원의 HP를 250 회복	180
고마운 물(ありがたいみず)	아군 한명의 MP를 50정도 회복	180
깨끗한 물(きよらかなみず)	아군 한명의 MP를 100정도 회복	280
성스러운 물(せいなるみず)	아군 한명의 MP를 200정도 회복	500
만능약(ばんのうやく)	아군 1명의 전투불능이외의 이상상태 회복	36
용의 눈물(りゅうのなみだ)	아군 1명의 전투불능 회복	258
용의 혼(りゅうのたましい)	아군 1명의 전투불능 회복, HP MAX	1200
가미가미 드링크(ガミガミドリンク)	먹기전엔 효과를 알 수 없는 드링크	385
세계수의 잎(せかいじゅのは)	아군 1명의 HP, MP완전회복	8000

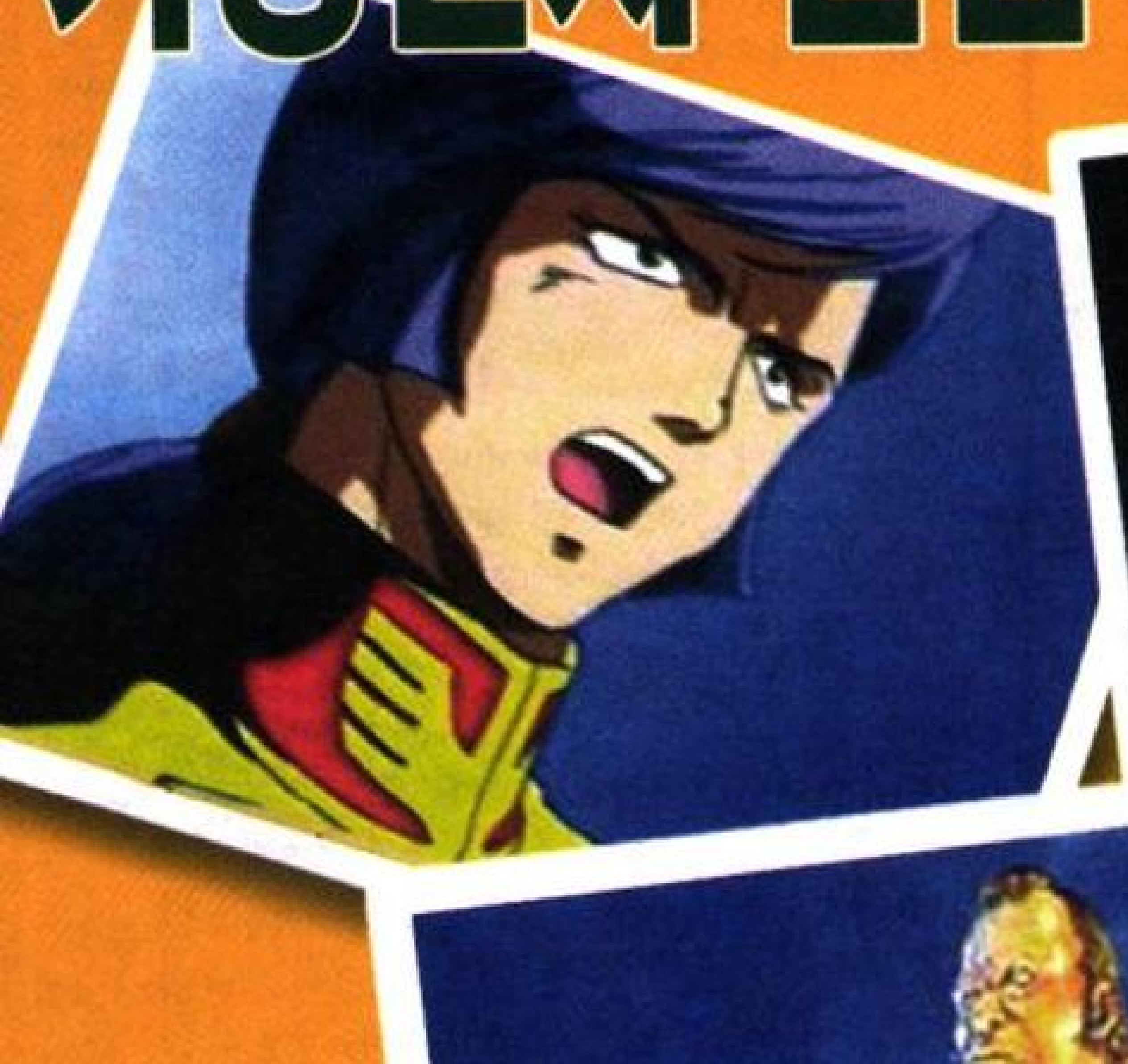
씨앗

이름	효과	가격
힘의 씨앗(ちからのたね)	힘을 1 올려준다	-
보호의 씨앗(まもりのたね)	방어력을 1 올려준다	-
기합의 씨앗(きあいのたね)	집중력을 1 올려준다	-
빠름의 씨앗(はやさのたね)	민첩성을 1 올려준다	-
운의 씨앗(うんのたね)	운을 1 올려준다	-

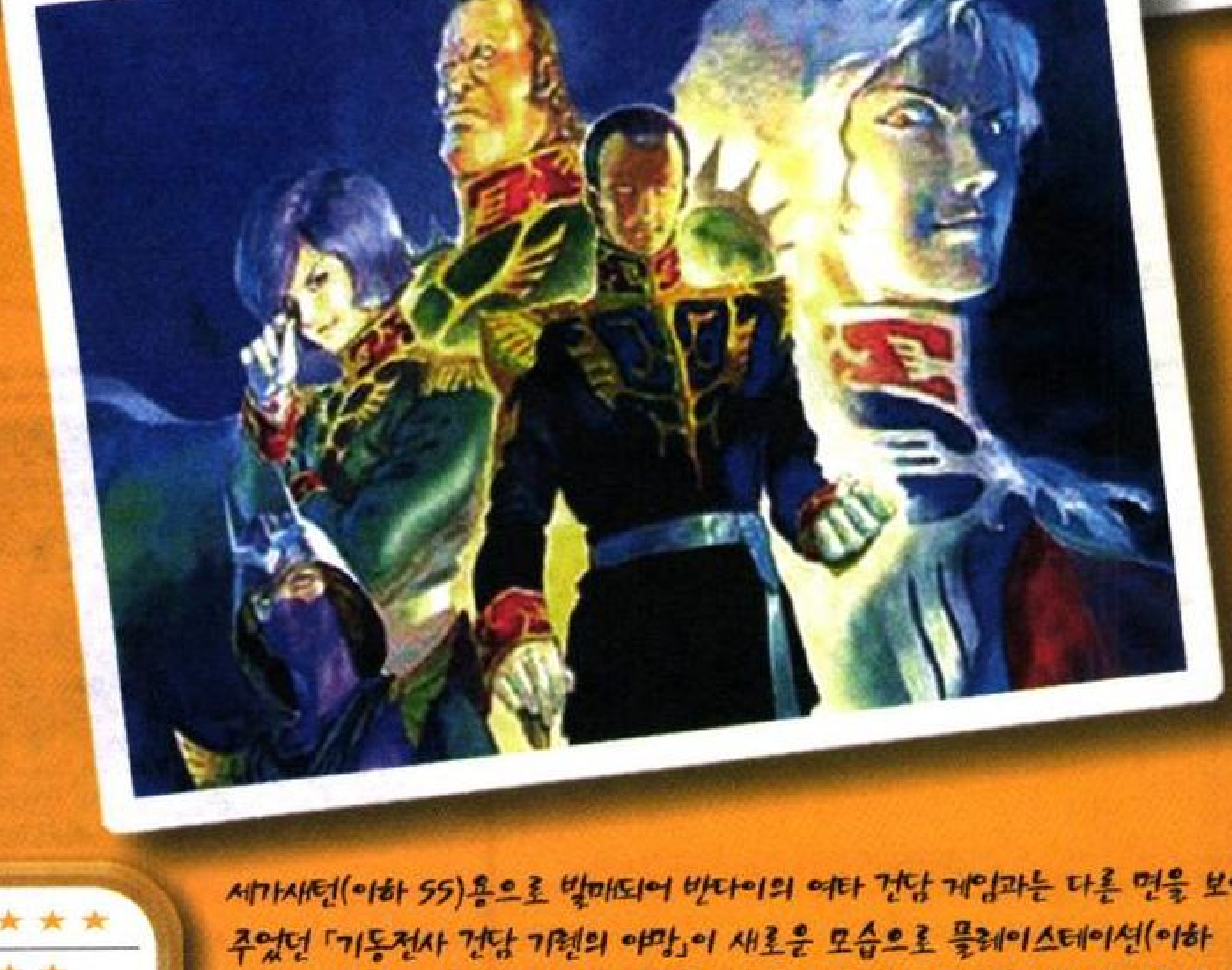
●장르:SLG ●제작사:반다이 ●발매일: 2월 10일 ●발매가:6,800엔

기렌의 야망…시로코의 야심…Z의 고통…잘 돌아간다…

기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보







그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

세가새턴(이하 SS)용으로 발매되어 반다이의 여타 건담 게임과는 다른 면을 보여주었던 「기동전사 건담 기렌의 야망」이 새로운 모습으로 플레이스테이션(이하 PS)에 나타났다. PS판에서는 SS판과는 다른 새로운 시스템들과 함께 더욱 늘어난 제 3세력들로 인하여 한층 더 장대한 범위의 세계관을 나타내고 있다. 1년 전쟁에서 시작하여 0083시대의 스토리, 심지어 Z건담의 스토리까지 거의 동시에 나타나는 혼란스러운 세계관을 우리는 과연 어떻게 받아들여야만 하는가. 우리는 아직 반다이의 진정한 야망을 모른다….

공략 ⋯→ N군과 D군

게임에 들어가기에 앞서

앞에서 말했던 것과 같이 이 게임은 SS용보다 더욱 광범위한 시나리오를 자랑하고 있다. 그러므로 SS판을 플레이했던 사람들도 다시 새롭게 이 게임을 즐길 수 있을 것이다. 특히 앞서서 반다이의 다른 게임인 「G-GENERATION 0」를 즐긴 사람들이라면 게임의 내용을 이용하는데 약간이라도 도움이 될 것이다.

기렌의 야망은 이제까지의 건담에 관련된 게임들과는 사뭇 다른 느낌을 줄 것이다. 그도 그럴 것이 전략적인 요소의 강조로 SS로 발매되었던 「대전략」시리즈와 비슷한 구성을 갖추었기 때문이다. 따라서 이 게임을 편하게 즐기기에는 다소 무리가 따를 것이다. 하지만 인내심을 가지고 차분히 플레이한다면 완벽한 클리어가 불가능한 게임은 절대 아니다. 그러므로 여태까지 슈퍼로봇대전류의 게임에 길들여진 유저들이라도 좀 더 많은 시간만 있다면 충분히 이 게임을 플레이할 수 있다. 여기서는 시스템의 설명에 중점을 두었으므로 참고하고 보아주시길.

각 CD의 구성

기렌의 야망은 PS로 옮겨지면서 CD2장의 대용량게임이 되었다. CD의 각 장마다 플레이할 수 있는 스토리와 세력들이 달라지게 된다. 각 CD마다 다시 1부와 2부의 내용으로 나눠는데 1부에서는 주로 지구 연방군과 지온 공국의 1년 전쟁을 바탕으로 한 이야기가 전개되는 「기렌의 야망」편이, 2부에서는 1부의 이야기 후 구세력과 새롭게 등장한 제 3세력들간의 장대한 다툼이 벌어지는 「지온의 계보」편이 담겨져 있다. 각 CD마다 플레이 할 수 있는 세력들이 다르므로 자신의 취향에 맞는 선택을 권한다.

게임의 전반적인 흐름

이 게임은 크게 두 가지의 페이즈 단위로 나눠어서 진행되어 진다. 우선 아군 세력의 군사, 정보, 외교, 개발 등의 면을 관리하게 되는 전략 페이즈(戦略フェイズ)와 그것을 바탕으로 실질적인 군사 행동을 행하는 행동 설정 페이즈(行動設定フェイズ)가 있다. 행동 설정 페이즈까지 마쳤다면 다시 전략 페이즈로 돌아오게 되며 1턴이 흐르게 된다. 1부는 100턴의 제한 턴의 수가 정해져 있으며 2부에서는 특별히 정해진 턴 수가 없다. 따라서 장시간의 플레이는 어쩔 수 없이 각오하고 게임에 임해야 할 것이다.

시스템의 설명

전략 페이즈

전략 페이즈에서는 자신의 지휘 아래에 있는 아군 세력의 실질적인 관리 부분에 해당한다. 전략 페이즈의 시작 시에는 각 부관들로부터 특별한 정보나 신병기의 개발에 관한 소식, 그리고 특별한 계획의 제안을 들을 수 있다. 그러한 것들을 전략 페이즈에서 사용하거나 실행시킬 수 있다. 또한 전투 전의 군사에 관련된 작업을 함으로써 아군의 부대를 정리 할 수도 있다. 각 커맨드에 대한 설명은 다음과 같다.



▶화면 하단에 현재의 소유 자금과 자원이 표시된다

정보(情報)

이 게임에서 가장 요긴하게 쓰이는 커맨드 중의 하나라고 봐도 무방하다. 아군과 적군에 관한 데이터의 수집과 첩보부로의 예산 투입 등등 정보의 입수와 관련된 행동을 주로 행하게 된다. 특히 적군에 대한 정보를 얻는 것이 꽤 중요하기 때문에 매 턴마다 절대 소홀히 할 수 없는 커맨드이다.

여기서는 다시 2가지의 커맨드를 고를 수 있는데 첫 번째 것은 정보를 보는 커맨드이다. 선택하면 우선 아군과 적군의 현재 상황을 보여주는 상세한 데이터 표가 나타나는데 각각에 대한 설명은 다음과 같다(L1과 R1버튼으로 아군과 적군을 고를 수 있다).

이것은 아군과 적군의 정보를 체계적으로 보기 위한 커맨드이지만 아군 쪽을 더 정확히 파악할 수 있다. 적군 쪽의 경우 첩보부(諜報部)에 예산을 투입하는 것에 의해 더욱 정확한 정보를 얻을 수 있지만 역시 한계가 있다. 아군의 경우 화면 왼쪽에 나타나는 부대(部隊), 인물(人物), 병기(兵器), 에리어(エリア)의 4가지 항목을 통해 그와 관련된 정보를 상세히 알 수 있지만 적군의 경우에는 그 중 에리어만이 검색 가능하다.

- A-총수입. 한 턴에서 얻는 자금
- B-거점수입. 총수입 중 각 거점에서 얻는 자금
- C-무역수입. 총수입 중 중립 세력에서 얻는 자금
- D-총생산. 한 턴에서 얻는 자원.
- E-거점생산. 총생산 중 거점에서 얻는 자원.
- F-무역생산. 총생산 중 중립 세력에서 얻는 자원.
- G-기초기술LV.
- H-MS기술LV. MS의 개발에 관련.
- I-MA기술LV. MA의 개발에 관련.
- J-적성기술LV. 적의 병기 개발에 관련.
- K-특별에리어수.
- L-제압에리어수.
- M-부대수. 현재 아군의 총부대수.
- N-MS. 모빌 슈츠의 수.
- O-MA. 모빌 아머의 수.
- P-차량. 차량 병기의 수.
- Q-항공. 항공 전투기의 수.
- R-항주. 우주용 전투기의 수.
- S-함선. 전함 등의 수.



1 부대

현재 아군에 있는 부대들과 그에 속한 병기에 관한 데이터를 얻을 수 있는 항목. ○버튼을 누르면 더욱 상세한 정보를 얻을 수 있으며 한 번 더 누르면 그 부대가 속해 있는 에리어로 화면이 옮겨진다(다른 3가지의 항목도 마찬가지이다).



- A-병기의 이름을 나타낸다
- B-한계
- C-색적. 정찰 능력과 비슷
- D-내구. 병기의 내구도
- E-운동. 병기의 운동성
- F-이동. 병기의 이동력
- G-물자. 병기가 최대로 소유할 수 있는 물자량
- H-소비. 병기의 물자 소비량. 참고로 물자를 전부 소비하면 행동 불가능이 된다
- I-무기 데이터. 이름, 공격력, 명중률, 사정거리가 표시된다
- J-병기의 공격 가능 지형. 밝게 되어있는 지형이 가능 지형이다. 다른 페이지에서는 이동 가능 지형으로 바뀐다
- K-탑재. 탑재가 가능한 병기일 경우 최대 탑재량을 표시한다
- L-병기가 이루고 있는 한 부대의 내구력. 괄호 안의 숫자는 부대 안의 병기의 수를 나타낸다.
- M-물자. 부대가 소유하고 있는 물자량
- N-피로. 부대의 피로도. 높아질수록 전투 능력 저하
- O-사기. 부대의 사기도. 높아질수록 전투 능력 향상

2 인물

부대와 달리 현재 아군에 속해있는 여러 캐릭터들을 나타낸다. 캐릭터들의 상태와 배속된 부대 및 에리어를 검색할 수 있다.



- A-인물리스트. 아군의 모든 인물들이 나타난다
- B-표시된 인물의 이름
- C-인물의 계급. 승격에 따라 달라질 수도 있다
- D-랭크. E→D→C→B→A→S로 갈수록 능력치 증가
- E-매력. 인물의 매력치
- F-지휘. 인물의 지휘력. 높을 수록 주위 부대에게 좋은 영향을 준다
- G-내구. 인물의 내구력
- H-경험. 전투를 많이 할 수록 상승. 그에 따라 랭크도 상승한다
- I-격투. 인물의 격투능력으로서 접근 공격에 영향을 끼친다
- J-사격. 인물의 사격능력으로서 사격 공격에 영향을 끼친다
- K-반응. 인물의 반응 능력으로서 주로 회피능력에 관계된다

3 병기

현재 아군이 보유하고 있는 병기들을 일목 요연하게 볼 수 있다. 부대의 항목과는 달리 병기 쪽에 치중한 데이터이다.



▶병기리스트의 표시 화면

4 에리어

현재 아군이 점령중인 지도상의 에리어가 전부 나타나게 된다. 여기서 각 에리어에 대한 데이터(수입, 생산, 부대수)를 한눈에 알아볼 수 있다.



▶에리어 검색 중

두 번째인 첩보부예산투입(諜報部豫算投入)에서는 500, 1000, 2000의 세 단계에 걸쳐서 예산투자가 가능하며 많이 투자할수록 능력이 많이 상승되어진다. 첩보부의 능력은 그래프를 통해 쉽게 알 수 있으며 그 밑의 4개의 윈도우는 정보수집능력(情報蒐集能力), 적 개발기술입수(敵開發技術入手), 적 행동찰지(敵行動察知), 적 개발플랜입수(敵開發プラン入手)의 항목을 나타낸다. 정보수집능력은 최저 E(→D→C→…)에서 최고 S까지 중의 하나로 표시되며 S일 경우에는 모든 윈도우가 밝아지고 높은 확률로 적군의 개발기술이나 개발 계획 등을 입수할 수도 있다. 적군의 병기를 얻으려는 플레이어들에게는 꼭 필요한 커맨드이니 잘 사용하자.



▶예산 투입중의 화면

군사(軍事)

대상 에리어의 선택과 그 에리어에서 군사에 관계된 조작을 하기 위한 커맨드이다. 이 것을 선택하면 지도에서(△버튼으로 지구와 우주 변경가능) 한 에리어를 선택할 수 있으며 이 경우 다시 몇 가지의 커맨드들이 뜨게 된다. 여기서는 대체적으로 부대의 이동 및 인사에 관련된 행동을 할 수 있으며 일부 조건하에서 특수한 커맨드들을 쓸 수 있다.

1 부대

해당 에리어에 있는 부대를 선택하여 온갖 조작을 행할 수 있다. 주로 전투를 위한 준비가 그 목적이다. 복수의 무기를 가지고 있는 병기들의 무장(武裝) 타입의 변경과 특정 병기들의 변형(變形), 모함 안에 병기를 탑재(搭載)시키거나 그 반대로 모함 밖으로 발진(發進)시킬 수 있다. 또한 특정 병기의 합체(合體)나 분리(分離), 병기의 수가 부족한 부대끼리(1부대에 복수의 병기 개체를 지니고 있는 경우) 서로 수를 보완하는 합류(合流)까지 행할 수 있다.

2 이동(移動)

해당 에리어 안의 부대들을 원하는 에리어로 이동시키고자 할 때 이 커맨드를 실행하면 된다. 그러면 이동시킬 부대를 고른 후(복수 선택 가능, △버튼으로 전체 선택) 스타트 버튼을 누르면 목적 에리어를 고를 수 있다. 에리어를 선택하면 이동 경로와 함께 이동에 걸리는 턴 수가 나타난다. 전체적인 아군 세력의 균형적인 배치를 위하여 자주 실행해야 할 커맨드이다. 또한 이 커맨드로 목적지를 적군의 에리어로 맞추어 공략을 시도할 수 있다. 그러나 일부 적의 특별 에리어(지도에서 다른 에리어들보다 색이 진한 곳)는 그 에리어로의 특별 공략 작전 계획을 실행해야만 이동과 공략이 가능하다. 이동을 좀 더 원활하게 하기 위해서 각 병기를 전송기나 전송함에 태워서 이동시키는 방법이 있다. 그리고 부대를 이동시키기 전에 꼭 해당 병기의 이동 가능 지형을 잘 살펴보기 바란다. 우주용의 병기를 지상의 에리어로 이동시켰다가 후회하는 일등이 안 일어나도록 언제나 지형에 적절한 병기의 이동을 행하자. 대응 지형이 맞지 않으면 아예 이동을 할 수 없는 경우도 있다.



▶노랗게 표시된 곳으로 이동이 가능

3 타상(打上)

해당 에리어에 있는 부대를 골라서 우주로 쏘아 올릴 수 있는 커맨드이다. 아무 때나 사용할 수 있는 커맨드는 아니고 그 사용이 가능한 에리어가 아군의 지구 특별 에리어에 한정되어 있다. 또한 우주로 쏘아 올릴 수 있는 대상도 한정되어 있으므로 사용하기가 약간 까다로운 커맨드이다. 그 대상이 되는 병기는 대부분 HLV나 함선 등이다. 그밖에 우주에서 쓰려는 거의 모든 병기는 탑재를 시켜야 우주로 이동시킬 수 있으니 주의하자. 하지만 변형이 가능한 병기 중 특정한 것은 단독으로도 이 커맨드를 이용하여 우주로 갈 수 있으니 잘 찾아보자. 커맨드의 실행 방법은 이동과 비슷하나 먼저 이동되어지는 곳이 표시된다는 점이 다르다.

4 돌입(突入)

위의 타상과는 반대가 되는 커맨드로서 우주에 있는 병기들을 지구로 강하시킬 때 사용할 수 있다. 물론 실행 가능한 에리어는 우주 중 지구권 상공의 에리어들뿐이다. 돌입시킬 수 있는 대상은 타상을 할 때와 같다. 타상과 돌입 둘 다 이동되어지는 에리어와 그 주변의 상황을 잘 살펴보고 행해야 하는데 왜냐하면 적의 부대가 많이 배치되어 있는 곳으로 이동하면 도착하자마자 요격되기 십상이기 때문이다. 우선 안전한 루트의 확보가 이루어져야 할 것이다. 특히 지온의 경우에는 초반에 지구로의 강하작전을 실시 할 때 많이 쓰이게 될 커맨드이다.

5 생산(生産)

세력권 유지와 전투에 필요한 각종 병기들을 만들어내는 커맨드이다. 지구와 우주의 모든 특별 에리어에서 실행이 가능하며 MS, MA, 차량(車輛), 항공(航空), 항주(航宙), 함선(艦船)의 6가지 종류 중에서 선택하여 생산 병기를 결정할 수 있다. 병기를 고르는 중에 표에서 각각의 생산에 드는 자금과 자원의 양, 걸리는 턴 등을 알 수 있다. 각 특별 에리어마다 최대 8개의 병기 부대를 생산하는 것이 가능하고 한 번 결정한 것은 취소할 수 없으니 신중하게 생산 병기를 결정하도록. 또한 생산에 걸리는 턴의 수도 고려해야 할 점이다. 지금 당장 쓸 병기가 필요한데 좀 더 강한 것을 생산하려다가 생산 기간이 너무 길어서 때를 놓치는 경우가 있으므로 턴의 수를 잘 계산하자. 특별한 점은 한 병기를 집중적으로 양산 할 경우 생산에 드는 비용이 줄어든다는 점이다. 이 점에 의해 아군의 값싼 주력 양산 병기를 만들기에 더욱 도움을 주게 됐다. 한 가지 주의할 점은 각 세력마다 보유할 수 있는 최대 부대 수는 200이며 이후에 생산이 된 병기들은 턴이 경과해도 남은 턴이 0으로 표시된 채로 부대수가 줄어들 때까지 생산되지 않게 된다.



▶왼쪽부터 차례로 병기명, 기체수, 자금, 자원, 기간

6 보충(補充)

복수 개체 병기로 이루어진 부대에서 개체가 모자랄 경우 이 커맨드를 실행시켜서 다시 완벽한 부대로 만드는 것이다. 이것은 어떻게 보면 부대끼리 합치는 합류의 커맨드와 비슷해 보이지만 대신에 해당 자금과 자원이 든다는 것이 흠이다. 하지만 다시 생산하기에 부담이 가는 병기의 부대가 피해를 입었다면 이 커맨드로 재활용을 해 주도록 하자.

7 폐기(廢棄)

게임이 오래 진행되다 보면 줄줄이 나오는 새롭고 강력한 병기들에 밀려 구시대의 흉물처럼 되어 버리는 구식 병기들이 많이 발생하게 된다. 이 병기들을 전투에 쓰려고 해도 성능이 안돼서 포기하게 되고 그냥 두려고 해도 부대 수만 괜히 잡아먹게 되는 상황이 급기야 발생하게 되는데, 이런 것을 막을 커맨드가 바로 이것이다. 폐기를 실행하면 그 에리어에서 폐기할 병기를 선택하게 되고 얻을 수 있는 자원의 양이 화면 상단에 나타난다. 이때 그 자원의 양은 해당 병기를 생산할 때에 드는 자원의 양과 동일하므로 상당한 이득이 아닐 수 없다. 게임을 진행할수록 딸려만 가는 자원의 양을 보충해줄 귀중한 커맨드임에 틀림없다.

9 맵(MAP)

해당 에리어의 자세한 맵을 살펴보는 것이다. 이는 그 에리어의 지형이나 거점의 배치를 잘 모를 때 가끔씩 살펴봐 주면 된다. 그러나 처음부터 주어지는 아군의 에리어 맵은 나중에 일어날지도 모를 방어전에 대비해서 한 번씩은 보아두는 것이 좋다.



▶적을 알고 나를 알고 맵까지 알면 백전백승

8 인사(人事)

해당 에리어에 있는 부대에 배속 중인 캐릭터나 그렇지 않고 할 일이 없는 캐릭터들에 대해 인사 부문의 행동을 실행하는 커맨드이다. 병기의 정비 못지 않게 적절한 캐릭터의 관리도 중요하므로 꼭 확인하도록 하자. 인사의 커맨드를 고르면 3개의 항목이 나타난다. 첫 번째인 배속(配屬)은 각 캐릭터에게 한 부대의 지휘를 맡기는 것과 같다. 이때 캐릭터의 능력에 따라 그 부대는 무적이 될 수도(사실 이 게임에서 무적이란 없다), 또는 배속 전보다 훨씬 능력이 떨어지는 부대가 될 수도 있다(특히 그린 와이어트씨…). 그리고 캐릭터마다 배속이 가능한 병기가 한정되어 있으므로 그에 주의해서 배속시키자. 배속중인 캐릭터는 녹색으로 표시된다. 두 번째는 해임(解任)인데 이는 배속과 반대의 효력을 가진 커맨드로서 해당 파일럿을 그 부대에서 나오게 한다. 이렇게 된 캐릭터는 노란색으로 표시되며 그 턴 내에는 해당 에리어에 남게 된다. 이 때 에리어 내에서 바로 해당 캐릭터를 다시 배속시키는 것이 가능하다. 그렇지 않을 경우 다음 턴에는 그 캐릭터를 아군의 어떤 에리어에서라도 배속이 가능해진다. 그러므로 캐릭터만 이동시키려는 사람은 이를 잘 쓰도록. 세 번째는 승격(昇格)인데 얼마간의 전투로 경험이 쌓인 캐릭터를 대상으로 그의 계급을 한 단계 상승시키는 커맨드이다. 하지만 그리 많이 쓰이지는 않으므로 중요한 것은 아니다. SS판과 다른 점은 계급을 내리는 강등의 커맨드가 없어졌다는 것이다.

개발(開發)

이 커맨드도 매 턴마다 사용해 주어야 할 커맨드이다. 새로운 병기의 개발이나 군사기술의 연구 등을 실행할 수 있다. 전략 페이즈의 시작 시에 주로 부관이 알려주는 제안된 새로운 병기 개발 계획 등을 유심히 살펴보다가 여기에서 개발해 주어야 한다. 일단 개발 커맨드를 선택하면 현재 개발부의 능력이 표시되어 진다. 위에서부터 4개의 부문으로 나뉘어져 있는데 위쪽의 3개의 부문은 각각 기초연구예산(基礎研究豫算), MS연구예산, MA연구예산의 투입으로 해당 LV을 올릴 수 있다. 마지막에 있는 적성기술(敵性技術)LV은 첩보부의 활동이나 외교를 통해서 올릴 수 있다. 모든 부문의 LV은 최대 20까지 가능하며 높아질수록 더욱 많은 신병기의 개발이 이루어진다. 특히 적성기술은 얻어진 적군의 개발플랜을 개발하는데 영향을 끼친다. 각 부문으로의 예산 투입은 현재 군의 주력 병기의 종류를 잘 고려하여 해당 종류의 부문에 보다 많은 양을 투입하는 것이 좋다. 특히 거의 가장 먼저 MA의 연구 및 생산을 할 수 있는 지온 공국의 경우에는 당연히 MA쪽으로 예산의 비중을 두는 것이 플레이에 도움이 된다.

3부문의 예산 투입 밑에 있는 신병기개발(新兵器開發)은 얻어진 개발플랜에 대해 예산을 투입하여 생산할 수 있게 개발을 실시하는 커맨드이다. 예산은 각 플랜마다 다르며 걸리는 시간 또한 다양하다. 이 때 한 번 예산을 투입한 개발에 대해 추가로 예산을 투입하여 걸리는 시간을 약 반 정도로 줄이는 것이 가능하다. 그러나 적군 병기의 개발에는 원래의 개발 기간보다 약 2배정도 더 걸리므로 유의하자.



▲그래프는 경험치와도 같다



◀개발중인 병기의 모습은 이와 같이 흑백이다

외교(外交)



SS판과는 다른 점인데 게임 내의 중립 세력 및 각 제 3세력들을 대상으로 한 외교가 가능해졌다. 아군 세력의 추가 수입이나 각 세력과 협력을 주고받기 위해서 외교는 필요한 커맨드이다. 커맨드를 선택하면 다음과 같은 화면이 뜬다.

화면 중앙의 그래프는 각 세력과의 우호도를 나타내는 것이다. 대부분 아군에서 협력을 해 주어야만 우호도의 상승이 가능하며 그 밖의 항목을 선택했을 경우에는 거의 우호도가 떨어진다. 1부에서는 중립 세력과 밖에 외교할 수 있지만 2부로 접어들면 중립 세력은 물론 아군 이외의 다른 군사 세력들과도 외교를 할 수 있다. 그리고 쓸 수 있는 외교 항목들 또한 증가하게 되므로 2부에서 더욱 폭넓은 외교를 즐길 수 있다. 중립 세력에는 사이드6(サイド6), 월도시군(月都市郡), 목성선단(木星船團), 군수산업(軍需産業), 적군수산업(敵軍需産業)이 있으며 제 3세력은 2부의 진행 시에 나오는 모든 대립 세력이 해당된다.

1 휴전신청(休戰申請)

대립 세력들에게 쓸 수 있는 외교 항목으로서 얼마만큼의 우호도를 필요로 한다. 휴전 신청을 했을 경우 대상 세력과의 전투가 벌어지던 에리어들은 전투가 일어나기 전의 상태로 돌아가며 몇 턴간 그 세력과 전투를 벌일 수 없게 된다. 아군이 중요한 전투에서 큰 열세를 보이는 경우 쓰면 득을 보는 항목이지만 적군과의 우호도를 필요로 한다는 점에서 쓰일 기회는 그리 많지 않을 듯 하다. 또한 대상 세력에게 지금까지 지불해야 한다는 부담이 더더욱 사용을 어렵게 한다.

PlayStation POWER 공략왕!

2 공격 요청(攻擊要請)

이 또한 대립 세력에게 쓸 수 있는 것이며 높은 우호도를 필요로 한다. 해당 세력에게 지정 에리어를 공격하도록 부탁하는 항목이다. 역시 많은 자금을 지불해야 하므로 쓰일 기회는 그리 많지 않을 것이다.

3 원조 제안(援助提案)

대상 세력에게 3가지 방법으로 협력을 주는 항목이다. 자금과 자원, 군사 기술 중 3가지 중에서 정해지며 특히 군사 기술은 대립 세력과 적군수산업의 경우 자주 나타나는 방법이다. 그러나 그런 경우에는 대부분 원조를 해주지 않는 편이 좋다. 왜냐하면 군사 기술을 자꾸만 제공해주면 적군의 기술력이 올라가게 되어 결국 적 세력이 막강하게 되어버리기 때문이다. 그러므로 잘 분별해서 원조해주어야 할 것이다. 그 밖의 중립 세력의 경우 원조를 많이 해서 우호도를 높이면 자금이나 자원의 수입이 늘어나게 되므로 여유가 날 때마다 원조해주자.

4 협력 요청(協力要請)

원조와는 반대로 아군 쪽에서 해당 세력에게 협력을 요청하는 항목이다. 원조 때와 마찬가지의 3가지 방법으로 협력을 받을 수 있다. 우호도가 높을수록 받을 수 있는 협력의 규모가 커지므로 평소에 우호도를 많이 올려놓았다면 돌아오는 대가가 클 것이다. 특히 군수 산업에서 주로 받을 수 있는 군사 기술은 각 부문의 기술LV을 올려주므로 예산 투입에 많은 예산이 드는 게임 후반에 LV상승 대체용으로 사용하도록 하자. 또한 병기를 제공해주는 경우도 있다.

5 뒷거래(裏取引)

주로 적군수산업과의 우호도가 아주 높은 경우에 쓸 수 있는 커맨드로서 적군의 병기개발플랜을 돈을 주고 사들이는 항목이다. 이와 병용해서 첩보부예산투입을 적극적으로 이용하면 적군의 병기를 주력으로 한 부대를 만들 수도 있으므로 색다른 진행을 원하는 플레이어라면 유용하게 써먹자.

설정(設定)

게임의 진행과는 직접적인 관련은 없지만 쾌적한 진행을 만들기 위해서 쓰일 용도가 있는 것들이 많다.



커맨드	용도
음향설정(音響設定)	스테레오와 모노의 선택
음색출력(音色出力)	음색의 ON, OFF
메시지 스피드(メッセージスピード)	SLOW에서 FAST까지 3단계 설정
배틀 메시지(バトルメッセージ)	전투화면 전과 후에 나오는 캐릭터들의 대사의 ON, OFF
배틀 애니메(バトルアニメ)	전투화면의 ON, OFF
헥스라인 표시(ヘクスライン表示)	에리어 맵 상에서의 헥스(칸) 표시의 ON, OFF
위임(委任)	ON으로 하면 행동 설정 페이스가 자동으로 실행되고 플레이어는 전략 페이스만을 진행하게 됨
시스템 세이브(システムセーブ)	게임을 중단할 때의 세이브와 파일 세이브 시에 필요. 도감의 갱신에도 필요한 세이브. 3블록 소요.

특별(特別)

이 커맨드는 주로 특수한 계획을 실행시키는 데 필요하다. 전략 페이즈의 시작에 부관들로부터 특수 계획을 제안 받는 경우가 있는데 이 때 특별 커맨드를 선택하면 제안되었던 계획의 항목이 비용과 함께 나타난다. 계획의 경우 대표적인 것이 특수 이벤트들에 관련된 것들이며 적군의 특별 에리어로의 공략작전들도 포함된다. 여기서 공략작전의 경우 실행 전에는 그 에리어로의 이동 및 공격이 불가능하니 나타나면 꼭 실행해주기 바란다. 이 외에 매 턴마다 행할 수 있는 연설(演說) 있는데 전 군의 사기를 15올려주므로 중요한 공략전의 바로 직전에 사용해 주면 좋다.



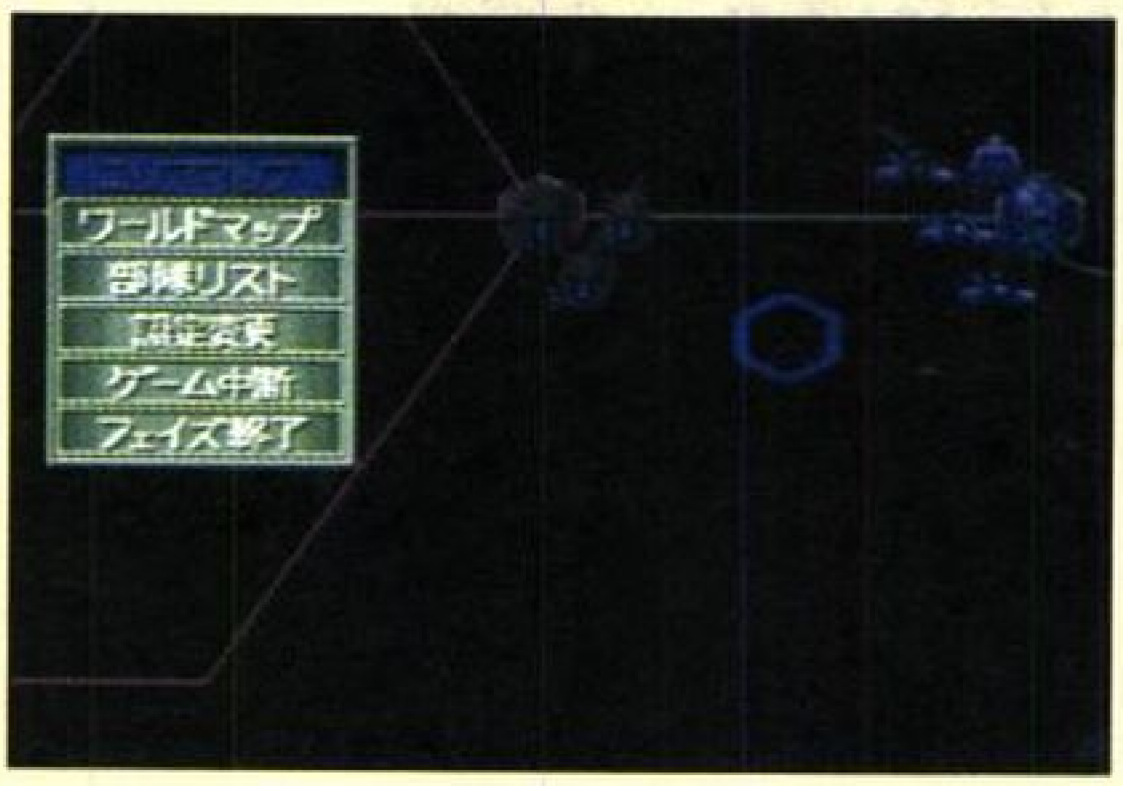
▲연설의 야망

종료(終了)

전략 페이즈를 끝낼 때 선택하면 된다. 한 번의 확인 후 전투가 벌어진 에리어가 있을 경우 행동 설정 페이즈로 넘어가게 되고 전투가 없다면 다시 전략 페이즈를 행하게 된다.

행동 설정 페이즈

전략 페이즈에서의 행동이 끝난 후 전투가 벌어지면 행동 설정 페이즈로 넘어오게 된다. 이 페이즈에서는 에리어의 맵에서 부대를 조작하여 적 부대와 전투를 벌이는 것이 주요 행동으로 되어있다. 적군에게 공격을 걸거나 받고 페이즈가 종료될 경우 공격 실행 페이즈로 넘어가서 전투화면을 볼 수 있게 된다. 이런 식으로 5턴 동안 결판이 나지 않을 경우 다음 전략 페이즈의 종료 후에 중단되었던 전투가 재개된다. 5턴 내에 아군이나 적군의 어느 한 쪽이 전멸을 당하면 바로 전투가 종료되며 적군의 에리어로 침입한 경우에는 상대의 에리어 내의 거점을 모두 제압해도 전투는 종료된다. 따라서 아군이 방어하는 입장에 놓였다면 아군의 잔존 및 거점의 잔존에도 신경을 쓰자. 맵 화면에서 스타트버튼이나 ○버튼을 누르면 몇 가지의 커맨드가 나타난다.



에리어 맵(エリアマップ)

전투가 벌어진 해당 에리어의 축소 사진을 볼 수 있다. 여기에서는 대체적으로 아군과 적군의 부대 배치 및 거점 배치의 상황을 한 눈 안에 파악 할 수 있게 되어있다. 아무리 그냥 맵에서는 잘 띄지 않는 적군이라도 이 맵에서는 확실하게 그 위치를 알 수 있으므로 전투 행동을 시작하기 전에 꼭 확인하는 습관을 들이자. 이를 이용해서 그 맵에서 어떻게 전투를 벌인 건가에 대한 대략적인 작전을 짤 수 있다.



▶우측 상단에 턴 수가 표시된다

월드 맵(ワールドマップ)

전략 페이즈 때와 마찬가지로 세계의 지도를 살펴볼 수 있다. 전투가 어디서 일어났는지 확인하는데 필요하며 아군이 불리할 때 도망갈 퇴각로의 안전을 확인하는 데에도 쓰일 수 있다. 그 밖의 용도는 이렇다 할 것이 없는 별로 중요하지 않은 커맨드.

부대리스트(部隊リスト)

해당 맵에 있는 아군의 전 부대의 리스트를 표시한다. 이 리스트에서 각 부대의 상황을 일목요연하게 살펴볼 수 있으며 한 부대를 고르면 그 부대로 커서가 옮겨진다. 아군과 적군이 퍼져있어서 일일이 커서를 움직이는데 불편이 따를 경우에 쓰면 좋은 커맨드이다.

설정변경(設定變更)

전략 페이즈에서의 설정과 거의 비슷한 용도로 이용할 수 있으나 위임과 시스템 세이브는 고를 수 없다.

페이즈종료(フェイズ終了)

이대로 행동 설정 페이즈를 끝낸다. 만약 적 부대의 직접적인 공격을 받았을 경우나 반대로 아군 부대가 공격을 정했을 경우에 공격 실행 페이즈를 거친 후 다시 행동 설정 페이즈로 돌아오게 된다(물론 5턴이 다 지나면 전투 종료).!

게임중단(ゲーム中斷)

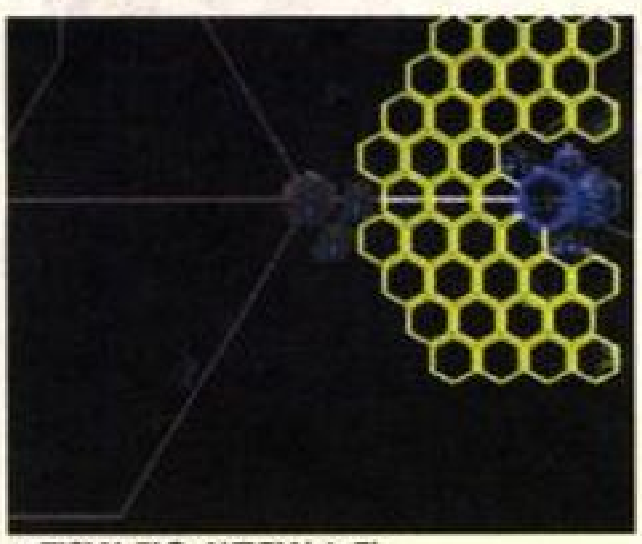
게임을 그 시점에서 중단하는 커맨드인데 꼭 세이브를 해야만 끝낼 수 있다. 이때 걸리는 시간도 장난이 아니니 되도록 사용을 자제하는 편이 좋다.

부대의 행동

실질적으로 전투 맵에서 행동을 할 수 있는 부대. 이 부대의 거의 모든 행동에는 물자(物資)라는 수치가 어느 정도 이상 필요하게 된다. 물자가 0이 된 부대는 그야말로 적에게 속수무책으로 당할 수밖에 없는 상황에 처하게 된다. 그러므로 언제나 남은 물자에 신경 쓰면서 부대에 행동 설정을 내려야 할 것이다.

이동(移動)

부대를 원하는 곳으로 이동시키자 할 때 쓰이는 커맨드이다. 이동할 수 있는 범위는 노란색 칸으로 표시된다. 부대가 이동할 수 있는 범위는 그 해당 병기의 지형 대응과 이동력에 많은 영향을 받게된다. 병기의 지형 대응과 지형이 어울리는 경우에는 월등한 이동 범위를 자랑하게 되므로 적절한 병기 투입이 중요하다. 수송기나 전함으로 이동하면 웬만한 부대는 탑재가 가능하며, 다른 부대로 이동하는 경우에는 상황이 틀려진다. 예를 들어 2부대가 서로 겹치게 이동하면 그 부대는 같이 무리를 이루게 되는데 이를 다른 말로 스태크를 이룬다고도 한다. 이렇게 이룰 수 있는 한 스태크는 최대 3개의 부대까지 겹쳐지는 것이 가능하다. 그러나 스태크의 이동 범위는 전체 부대 중 가장 이동력이 낮은 부대의 영향을 받게 되므로 되도록 비슷한 속성을 지니고 있는 부대끼리 스태크를 이루는 편이 유리하다. 참고로 아군의 제압 하에 있는 거점이나 보급로 상에서는 이동력이 늘어난다.



▲전함의 경우 이동력이 높다

공격(攻擊)

부대나 스태크를 적군에게 접근시키면 거의 나타나게 되는 커맨드이다. 이 때 병기의 최대 사정거리가 1이라면 적에게 아주 근접해야만 공격이 가능해지나 그 이상일 경우 적에게 조금 떨어져 있어도 공격을 할 수 있게 된다. 이를 잘 이용하면 적에게 반격을 받지 않고 공격할 수 있다. 참고로 반격이나 방어는 공격 가능 지형과 사정거리에 영향을 받게되므로 주의하자. 한 부대나 스태크에 대한 공격은 최대일 때 스태크 6개까지 공격에 가담시킬 수 있으므로 만약 모든 스태크에 각각 3개의 부대가 겹쳐져 있다면 총 18부대의 동시공격이 가능하다. 또한 백병전용 무기를 갖춘 병기들로 이루어진 부대로 공격을 행하면 사격전 후에 추가로 접근 공격까지 행한다.

색적(索敵)

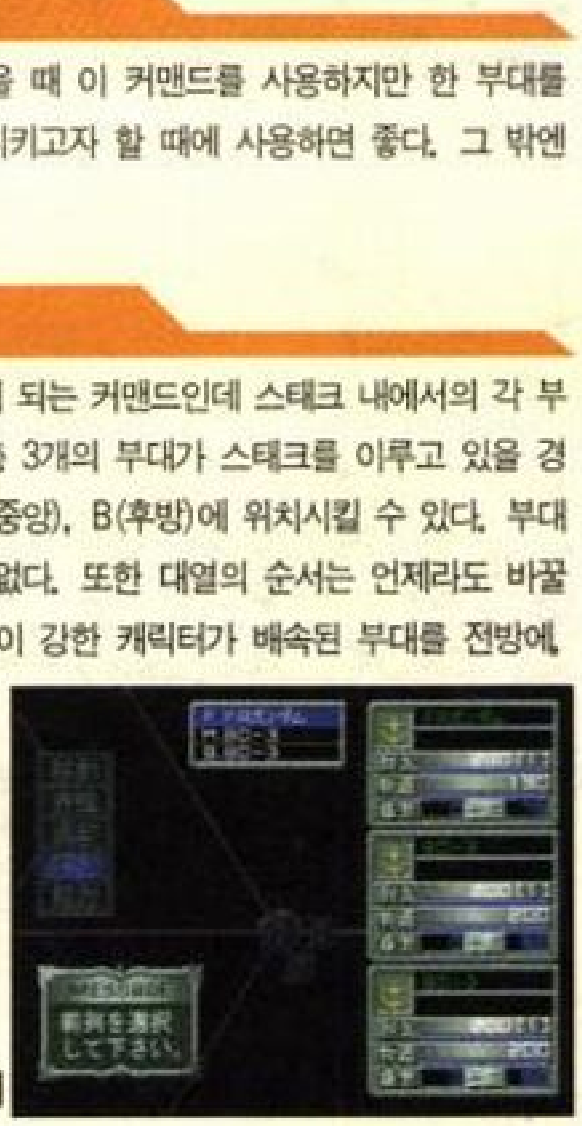
전투 맵에서 처음으로 적을 접할 때에는 그 부대의 색이 회색이며 'UNKNOWN'이라고 표시된다. 이것은 적의 정체를 아직 파악하지 못했기 때문이며 이러한 적에게 공격을 하거나 받는 경우 아군의 명중률에 좋지 않은 영향을 끼치게 된다. 이 때는 공격을 걸기 전에 나타나는 색적의 커맨드를 이용해서 적의 정체를 먼저 파악하는 것이 좋다. 색적은 병기를 각각 선택하여 행할 수 있으며 병기에 따라 색적 능력이 다르므로 높은 능력을 가진 병기를 쓰는 것이 색적의 성공률을 올릴 수 있다(색적 성공률은 100%가 아니다). 또한 색적 능력이 높으면 색적이 가능한 범위마저 넓어지므로 부대의 안정을 꾀하기에도 쉬워진다. 색적에도 여전히 물자가 소비되므로 되도록 전송기나 전함급에 그 역할을 맡기자.

대기(待機)

대부분 그대로 위치를 유지하고 싶을 때 이 커맨드를 사용하지만 한 부대를 잠시 제쳐놓고 다른 부대들을 행동시키고자 할 때에 사용하면 좋다. 그 밖엔 그렇게 중요한 의미가 없다.

대열(隊列)

앞에서 말한 스태크의 경우에 생기게 되는 커맨드인데 스태크 내에서의 각 부대간 위치 순서를 정하는 것이다. 총 3개의 부대가 스태크를 이루고 있을 경우 부대를 각각 골라서 F(전방), M(중앙), B(후방)에 위치시킬 수 있다. 부대가 2개일 경우 F와 B밖에 정할 수 없다. 또한 대열의 순서는 언제라도 바꿀 수 있다. 대열을 이용해서 격투능력이 강한 캐릭터가 배속된 부대를 전방에, 사격능력이 강한 캐릭터가 배속된 부대를 후방에 위치시켜 놓으면 꽤 강력한 스태크를 이루게 된다(전방은 죽을 때까지 베고 후방은 죽을 때까지 쏜다…).



▶대열은 부대의 능력에 따라 적절히

제압(制壓)

적의 에리어에 침입했을 때에는 적의 전멸 말고도 모든 거점을 점령해도 승리할 수 있다. 거점을 제압할 수 있는 부대는 한정되어 있는데 주로 전함이나 잠수함, MS, 차량(지구에서만)등이 해당되는 것들이다. 이런 병기로 된 부대들이 거점위로 이동하면 제압의 커맨드가 뜨게되고 거점을 그 점령할 수 있다. 전투기나 MA등은 거의 제압이 불가능하므로 거점의 제압만을 노린 침공이라면 부대의 구성에 신경을 써야 할 것이다.

퇴각(退却) 및 침입(侵入)

형세가 불리해져서 아군이 전멸 당할 위기에 처했을 때는 남은 부대의 보존을 위하여 아군의 다른 에리어로 퇴각시키는 것도 필요하다. 퇴각로는 맵 화면의 가장자리에 보급로가 이어진 거점과 비슷한 지점으로 이동하면 된다. 전군의 퇴각한 경우 그 전투는 종료되고 결과는 아군의 패배로 된다. 하지만 이보전진을 위한 일보 후퇴라고 생각하며 재기를 노리자! 침입의 경우 퇴각로가 아닌 다른 곳의 같은 지형으로 이동하면 생기는 데 이를 통해 다른 에리어로 이동할 수 있지만 별로 쓰이는 경우는 없을 것이다.

특수(特殊)

특정 병기마다 지니고 있는 특수한 기능들을 이용할 수 있는 커맨드이다. 이런 것들은 부대를 보조적으로 돕는 역할을 해낸다. 대표적인 특수 커맨드 중의 하나로 산포(散布)가 있는데 주로 전함급, 잠수함, 수송기 등이 사용할 수 있다. 미노프스키 입자라는 것을 표시된 범위에 살포하여 그 범위내의 모든 부대들의 명중률이 저하된다. 산포된 미노프스키 입자의 농도는 □버튼을 누르고 맵을 살펴보면 알 수 있다(붉을수록 농도가 짙음). 산포는 주로 전함의 방어에 사용하게 될 것이다. 그 다음에 교란막(攪亂膜)이라는 것이 있는데 일부 특정 병기만이 사용 가능하며 맵의 1칸내에서 빔을 차단하는 능력을 가진다. 해당 범위 안에 있는 병기는 모든 빔병기(사격류)의 공격을 받지도 하지도 못하게 된다. 아군이 빔을 주력으로 사용하지 않는 병기(자크가 대표적)를 많이 갖고 있을 때 유리하게 쓸 수 있다. 또 보급(補給)이라는 커맨드도 있는데 이는 사용시 자신의 물자를 소비하여 원하는 아군 부대의 물자를 회복시켜 주는 기능이다. 주로 전송기나 수송기가 가지고 있으며 상대가 인접해야지만 쓸 수 있다.

이 외에도 능력과 합류와 분리, 변형 등의 커맨드들이 있고 기능은 전에 설명하던 것과 같다.

등장 세력

PS판에 등장하는 세력의 수는 SS판과 비교하여 거의 두 배에 가깝다. 따라서 모든 세력을 이용하여 게임을 즐기려면 아주 오랜 시간동안 플레이를 해야 할 것이다. 1부에서 플레이어의 진행에 따라 상대 세력에게 완전한 승리나 판정 승리를 거둘 수가 있다. 그런가 하면 오히려 상대에게 판정패 또는 완패를 당할 수도 있다는 것이다. 완패를 당하는 경우에만 1부 종료와 함께 게임오버가 되며 그 밖의 경우에 2부로 넘어가게 된다. 또 1부의 결과에 따라서 제 3세력의 출현과 2부에서의 전개가 달라지는 것은 확실하다. 2부에서 한 번 제압한 적이 있는 제 3세력은 새로이 게임을 시작할 때 연방이나 지온 대신에 골라서 그 시점으로 플레이 가능하다. 그런 경우의 각 세력에 대해서 알아보기로 한다. 덧붙여서 게임을 한 번 클리어 한 후 다시 뉴게임을 고르면 난이도를 고를 수 있게 된다.

지구 연방군

본거지	자브로(ジャブロー)
초기자금	100,000
초기자원	80,000
초기대립세력	지온 공국





인물

연방에는 레빌을 비롯하여 왓케인, 존 코웬 등 쓸만한 함장급 인물들이 많다. 물론 바스크 옴도 전력에는 도움이 된다. 그러나 그린 와이어트나 곱프같은 쓰레기들도 있긴 하다. 그 외 파일럿들은 대부분 0083, 티탄즈, 08소대, 블루 데스티니의 인물들이 주력이다. 모두 평균적으로 능력치가 높은 편이나 초반에 쓸만한 병기가 없으므로 어서 개발에 전력을 투자하여 그들에게 쓸만한 병기를 안겨주자. 특히 보기는 싫지만 야잔이 꽤 쓸만하고 사우스 버닝도 상당히 쓸만하다. 그들과 함께 유우 카지마도 함께 전선으로 앞세워서 초반 거점을 쓸어나가자.



▲무능한 사이비 신사, 그린 와이어트씨…



▲험악하게 생겼어도 실력은 일류



▲참고로 해당 캐릭터는 성우가 없다

연방의 진행에 대해(1부)

지구 연방군은 처음에는 파일럿들에 비해 병기들이 초라하기 그지없다. 지상에서는 전투기와 61식 전차가 굴러다니고 있으며 우주에는 루나2에 겨우 함대와 함장들이 꽉 차 있다. 그에 비하여 지온은 자크를 앞세운 모빌 슈츠부대를 앞세워서 연방을 짓밟을 준비를 하고 있는 상태이다. 자크가 무섭다고 아무런 행동도 하고 있지 않으면 얼마 지나지 않아서 지온군의 침공이 시작되니 미리 전선을 넓혀서 지온이 쉽게 특별 에리어를 침략하지 못하도록 하자. 초반에 대규모의 지온군이 루나2에 쳐들어오기 쉬운데 이 곳을 빼앗기게 되면 우주에서의 활동은 바랄 수 없게 되므로 총력을 다해서 막아내자(에리어 내의 거점을 하나라도 빼앗기지 않게 방어). 그 후 대규모 전차와 전투기 군단을 만들어서 적의 에리어를 하나씩 점령해나가고 V-작전으로 인해 MS생산이 가능해지면 양산체제에 들어가서 지온의 고성능 MS에 대항하도록 하자. 턴이 지날수록 건담을 생산할 수 있게되면 그때부터 연방 쪽이 유리해지기 시작한다. 돈을 모아 건담을 양산하여 각 에리어로 뿌리자. 더욱이 좋은 파일럿들을 곁들이면 전력이 배가된다. 지온군 특별 에리어를 공략작전의 발동으로 차례로 점령한 후에는 서서히 우주 쪽으로 전력을 돌려도 된다. 되도록 지온의 MA가 많아지기 전에 서둘러 주요 에리어를 공략하면 승리할 수 있다. 그러면 승리의 방식이 따라 2부로 넘어가게 되며 만약 패배했어도 완전히만 당하지 않았다면 역시 2부로 진행된다. 2부에서는 나타나는 세력의 종류에 따라 쓰이는 전략과 전술이 바뀌게 되므로 스스로 즐겨보기 바란다. 여기서 더 많은 이벤트를 보고자 하는 플레이어는 1부를 서둘러 깨지 말고 적절히 턴을 끌어야 한다는 점에 주의하자.

지온 공국

본거지	사이드3
초기자금	30,000
초기자원	0
초기대립세력	지구 연방군






인물

인물종합전시장이다. 콩가루 자비가 인물들을 포함해서 CA(샤아 아즈너블), SM(신 마츠나가), JR(쟈니 라이덴), 3S(검은 삼연성), RR(란바 랄), AG(아나벨 가토) 등등 유명 파일럿들이 득실거리는가 하면 SL, DN, DM, SA 등의 폐품덩어리들도 있다(능력치와 앞의 약자들을 관련시켜보면 누구인지는 금방 알게 된다). 능력치가 높은 인물부터 쓰레기까지 모든 것을 집대성한 그야말로 풍부하고 다양한 인물들을 자랑한다. 하지만 역시 능력치가 괜찮은 인물들이 대부분이므로 걱정할 필요는 없다. 함장은 함장대로 파일럿은 파일럿대로 각각 역할을 맡게 해주자. 하지만 지역에 따른 인물들의 골 고른 분배는 꼭 필요하다. 너무 한 곳으로만 중요 인물들을 몰리게 하는 것은 비효율적이다. 어쨌든 인물들이 너무 많고 쟁쟁하기 때문에 인물 부족 문제 같은 것에는 시달리지 않을 것이다(하지만 여기서 아무로에게 관련되어 사망한 인물들이 몇이나 되더라…). 그리고 나중에 뉴타입 연구에 의해 라라아 슨이나 쿠스코 알, 마리온 웰치 같은 보너스 파일럿도 들어올 수 있으므로 더욱 즐겁게 게임을 즐길 수 있다.

지온 공국의 진행에 대해(1부)

연방과 비교해서 압도적인 우위를 점하고 있는 병기를 초반에 최대한 이용해야한다. 초반에 할 수 있는 제1차 강하작전을 통해서 한시라도 바삐 오뎃사를 점령하자. 오뎃사의 점령에는 보급로의 확보가 큰 관건이 된다. 오뎃사의 점령 후에서부터는 계속 이어지는 강하작전들과 함께 본격적인 지구 점령의 첫발을 내딛게 된다. 될 수 있는 한 많은 에리어를 확보해서 수입을 늘려가고 자금과 자원이 모이는 대로 MS의 생산에 들어가서 땅 위를 굴러다니는 전차에게 히트호크를 많이 선물해주자. 어쨌든 연방군이 MS생산에 들어가기 이전에 최대한 많은 에리어를 확보해 놓자. 진행 중에 MA와 뉴타입 연구소의 개발을 할 수 있게 되는데 이 부문들에 중점적인 지원을 쏟아서 강력한 MA와 뉴타입 파일럿을 동시에 얻을 수 있도록 하자. 그러면 연방과의 세력 차이를 더욱 넓힐 수 있을 것이다. 그러나 만약에 시간을 끌어서 연방이 건담과 짐 종류를 생산할 수 있게되면 게임이 고달파진다. 이런 때를 대비해서 미리 돔 시리즈와 같은 신MS의 본격적인 생산에 들어가서 건담을 막자. MA의 병행이 뒤따르면 더욱 좋다. 1부 후반에는 연방군들이 솔로몬이나 아·바오아·쿠같은 주요 에리어에서 기습적으로 나타날 수도 있으니 미리 주둔 부대를 만들어 대비하자. 역시 1부에서 어떻게 승리 또는 패배하였는가에 따라서 2부의 플레이 방식이 확연히 달라지게 되므로 2부는 스스로 즐겨 보자.



◀게다가 RR



▲이것이 JR



▲저것이 SM

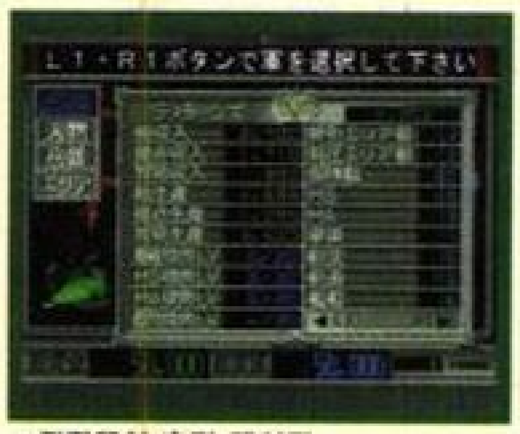


▲또한 3S

티탄즈(쟈미토프)-쟈미토프의 음모

본거지	그리프스(グリプス)2
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	에우고, 액시즈


▲쟈미토프 등장이요







▲티탄즈의 초기 데이터

인물

우선 함장급으로 연방에서도 쓸만했던 바스크 옴이 있다. 그와 함께 야잔 게이블이 여전히 에이스로 내세울 만 하다. 게다가 강화인간 부대인 포 무라사메와 로자미아 바담, 최강의 강화인간인 제로 무라사메(프로트 제로)가 있다. 그는 프로트타입 건담 Mk-2까지 타고 있기 때문에 가히 일급 파일럿이 아니라고 할 수 없다. 그밖에도 티탄즈의 유명한 멤버들인 제리드 메사, 카크리콘, 라이라들은 모두 보통이상의 실력을 가지고 있으므로 전선에서 활약시키자. 하지만 함장급의 인물이 부족하다는 것이 흠이다. 정예 파일럿을 앞세워서 거점을 늘려야 할 것이다.

티탄즈의 초반 진행에 대해

티탄즈는 시작할 때의 다른 세력과의 데이터를 비교해보아도 수입이나 부대수의 면 등 여러 가지 방면에서 밀리고 있다. 지구권에서의 위치가 에우고와 티탄즈의 사이에 끼여있기 때문에 자칫 잘못하면 샌드위치 공격을 받을 수도 있다. 초반세력이 이렇게 약하기 때문에 적 애리어로의 무리한 초반 공략은 되도록 자제하는 것이 좋겠다. 그러나 병기면 에서는 포우 무라사메의 사이코 건담과 제로 무라사메의 프로트타입 건담Mk-2, 가변형 MA등 결코 밀리지는 않고 있다. 외교의 면에서 군수산업과의 관계가 극히 좋다는 것을 이용해서 기술LV의 쉬운 상승은 물론 적의 병기를 훔쳐오는 방법도 쓰기 편하다. 어쨌든 강력한 병기들이 나오기 전까지는 무리한 행동을 하지 않고 있다가 지상부터 차례로 장악해 나가야 한다. 초반에 아프리카 대륙의 액시즈의 세력이 그다지 많지 않으므로 그 곳부터 점령을 시작하자. 물론 아시아쪽의 에우고의 세력에 주의해야 한다. 중앙 대륙을 서서히 장악한 후에는 그제야 우주쪽에도 눈을 돌릴 수 있게 될 것이다.



▲재 드라큘라 백작이냐?(D군 말씀)



▲제로는 강하다



▲이름 한 번 잘못 놀렸다가 된통 당하는 제리드

티탄즈(시로코)-시로코의 야심

본거지	그리프스2
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	에우고, 액시즈







▲초기 데이터


▲시로코의 맛간 눈동자

인물

일단 보면 쟈미토프때와 다른 점은 그다지 느낄 수 없다. 하지만 바스크가 살해당하는 시작에서도 느낄 수 있듯이 함장을 맡을만할 인물은 보기 힘들고 거의 파일럿에 어울리는 인물들로 도배되어 있다. 따라서 함대간의 전투는 되도록 피하게 되고 주로 파일럿 싸움을 벌여야 한다. 예상대로 레코아가 에우고를 배신하고 들어왔지만 역시 부족할 따름이다. 게다가 프로트 제로의 부재는 확실히 크다. 물론 시로코 자신이 제로와 맞먹는 능력치를 가졌지만 지휘자가 함부로 전



▲나왔다! 시로코



▲레코아의 티턴즈판 얼굴

장을 휘젓고 다니기는 어렵다. 결국 파일럿 부대로 세계를 제패해야 한다는 말인데….

또 다른 티탄즈의 초반 진행에 대해

시로코의 연설 후 게임의 시작 전에 시로코에 의한 바스크 암살 이벤트가 벌어진다. 그대로 바스크는 황천길로…. 이로써 그나마 남은 함장급 인물인 바스크도 비명횡사. 결국 함대전은 기대하지도 말아야 한다. 오직 파일럿이다. 우선 초반에는 쟈미토프때와 마찬가지로 다른 두 세력에 비해 딸리는 모습을 보여주고 있다. 그러나 점령 에리어의 배치는 샌드위치 신세였던 쟈미토프때와 달리 우주에서는 그리프스2와 루나2군, 지상에서는 벨파스트 기지를 중심으로 한 서부유럽군이 구성되어져 있다. 지형적으로는 상당히 좋은 위치를 차지하고 있기 때문에 초반 방어는 더욱 쉽다. 역시 초반에 적 세력을 친다는 것은 무리가 있으므로 얌전히 전열을 갖추자. 외교 상황에서는 거의 쟈미토프때와 반대 입장이라고 보면 좋다. 군수산업들이 전부 시로코의 티탄즈에게 등을 돌리고 있다. 그러나 액시즈와는 아주 높은 우호도를 지니고 있으므로 적어도 액시즈 견제에는 유리한 입장에 놓여 있다. 이를 노려서 첫 번째 목표를 아예 에우고로 잡아두는 것이 좋겠다. 초반에 타고 있는 병기는 쟈미토프때의 것보다 확실히 신형(가브스레이나 멧사라, 함브라비 등등)이므로 잘 활용하자. 시로코의 티탄즈도 역시 유라시아 대륙을 장악한 후에 서서히 우주로 발길을 돌리는 편을 사용하자. 루나2에 많은 병력이 모아져있으므로 미리 루나2주위로 넓게 방위선을 구축해 놓자(적군의 대규모 침공 방지).

정통 지온-정통 지온

본거지	그라나다(グラナダ)
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	지구 연방군, 지온 공국







인물들

샤아와 죠니 라이덴, 검은 3연성이 전부 있다. 게다가 마 크베와 님버스 등의 격투 귀재들도 있기 때문에 지온 공국 못지 않은 강력함을 자랑한다. 그것도 모자라서 샤리아 블, 쿠스코 알, 라라아 슨, 마리온 웰치같은 뉴타입 군단까지 지니고 있다. 특히 여성 뉴타입들이 타고 있는 기체는 전부 엘메스…. 파일럿에 관해서는 거의 문제가 없을 정도의 완벽함을 지니고 있다. 초반의 열세를 강력한 파일럿들로 해쳐나가자. 그러나 이 곳에도 지온 공국때의 폐품들이 남아있기에 사용할지 안 할지는 플레이어에게 맡기겠다. 어쨌든 대부분의 인물들이 거의 나무랄 곳이 없을 정도로 에이스들이니 병기방면을 잘 지원해주도록.



▲문제의 여성, 라라아 슨



▲이제는 심심찮게 등장하는 쿠스코 알

정통 지온의 초반 진행에 대해

SS판보다 강력해진 세력이다. 특히 샤아에서부터 시작하는 가공할 뉴타입 부대는 상대 세력들에게 충분히 위협을 안겨줄 수 있을 것이다. 하지만 점령 에리어의 위치가 그다지 좋지는 못하다. 바로 위에 있는 아·바오아·쿠를 조기에 빼앗는 방법도 생각해 볼 수 있겠지만 위험부담이 좀 있다. 하지만 뉴타입 부대와 함께 강력한 인물들을 동반해서 보내면 초반에 준비가 소홀한 틈을 타서 아·바오아·쿠를 점령할 수도 있을 것이다. 그러면 지온의 행동은 크게 제약받을 수밖에 없다. 다른 에리어도 점령해가며 되도록 빨리 공략작전을 실행시켜 사이드3에 쳐들어가서 지온을 멸망시키도록 노력하자. 외교면에서는 사이드6과 월도시군과의 원만한 관계로 인하여 수입에도 좋은 영향을 끼치고 있다. 자금을 모아서 더욱 강력한 병기의 생산과 기술의 LV상승을 꾀하자.



▲EXAM시스템과도 관련되는 마리온

신생 지온-갈마의 영광

본거지	뉴욕
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	지구 연방군, 네오 지온


▲갈마의 연설







▲초기 데이터

인물

다른 지온에 비하면 좀 부족하다고 느껴지는 인물들이다. 물론 도즐 자비, 란바 랄, 데저트 롬멜, 신 마츠나가 등이 있다고는 하지만 남은 인물들이 평범한 능력치를 지니고 있기 때문이다. 그나마 란바 랄의 부하들은 쓸모가 있기는 있다. 하지만 역시 정통 지온의 인물들을 생각해보면 한참 부족함을 느낄 수 있다. 게다가 그들에 따른 병기도 빅잠이나 드왓지, 겔그그 등을 제외하면 거의 자크이다. 한가지 궁금한 점은 샤아의 부하였던 데님, 진, 스렌더가 갈마 자비를 따라왔다는 것이다. 어차피 있으나마나 이겠지만…. 어쨌든 파일럿들이 이러니 되도록 한데 뭉쳐서 다니도록 하자.



▲사막 오타쿠 롬멜



▲격투 능력이 탁월하다

신생 지온의 초반 진행에 대해

신생 지온을 탄생시킨 갈마지만 이 정도의 인물과 평범한 병기로 과연 샤아의 네오 지온을 꺾을 수 있을까(두 세력이 비슷하긴 하지만). 그래도 주요 에리어들이 요충지로는 적합한 솔로몬과 뉴욕이기 때문에 방어는 그럭저럭 해낼 수 있다. 우선 우주에서도 초반 병력이 별로 없는 연방군의 루나2를 노려보는 것이 괜찮은 방법이다. 초기에 데이터를 살펴보면 알 수 있겠지만 루나2의 병력은 꽤 소홀한 편이다. 루나2의 점령에 성공한다면 연방은 우주에서 설 자리가 대폭 줄어들게 되고 그 만큼 신생 지온이 네오 지온에 대한 대응이 수월해지는 것이다. 어쨌든 지구 연방군을 먼저 멸망시키는 것이 관건이라 할 수 있겠다. 그러나 주의할 점은 네오 지온의 캘리포니아 거점이다. 뉴욕과 별로 거리차이가 나지 않기 때문에 금방 침공해올 수도 있는 것이다. 이 점이 두렵다면 캘리포니아를 먼저 집중 공격하는 것도 생각해 볼 수 있다. 또한 방어를 위해서 초기에 아메리카 상공권에 떠 있는 부대를 강하할 수도 있다. 잘 생각해서 작전을 짜보자. 외교면은 연방군을 빼고는 그렇게 나쁜 편은 아니므로 자금, 자원, 기술면에서 많이 부족하지는 않을 것이다.

네오 지온-역습의 샤아

본거지	그라나다
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	지구 연방군, 지온 공국


▲원작과 비교해 너무나 이르다







인물

인물들이 너무 적다. 아무리 뉴타입 부대가 버티고 있다고는 하지만 이건 너무 심한 것 아닌가. 뉴타입을 제외하면 븐, 아폴리, 로베르트 등이 그나마 쓸만하고 그 뒤에는 더 이상 언급하기 싫은 녀석들이 있다. 캬스발이 샤아일 때 보다 능력치가 상승하긴 했지만 열세를 막기에는 턱없이 부족하다. 추가 파일럿이 없는 한 너무나 부족한 인물 숫자를 자랑. 과연 네오 지온이 제대로 일어설 수 있을까.

네오 지온의 초반 진행에 대해서

정통 지온보다 더욱 어려운 초기 상황이다. 부족한 인물의 보충은 대신 그만큼의 강

력한 병기의 개발이 이루어져야 하기에 다른 세력들보다 개발과 기술에 신경을 써야 할 것이다. 네오 지온은 정통 지온과 비교해서 우주에서의 위치가 비슷하므로 정통 지온과 똑같은 전법을 노려 볼 수도 있겠지만 역시 위험부담이 훨씬 크기 때문에 좀 더 신중한 이동을 요한다. 그 대신 초반에 지상의 아군 에리어와 가까이 있는 지온군의 에리어인 뉴욕부터 공략하는 편이 좋다고 생각된다. 아메리카에서의 우위를 잡은 뒤 기술 개발로 해상을 넘은 침공을 시작하는 것이다. 우주에서도 지온의 헛점을 잘 노려서 침공하는 것이 중요하다. 외교에서는 몇몇 중립 세력들과 밖에 친밀하기 때문에 군사 기술을 얻어내기는 다소 노력이 필요할 것이다. 어쨌든 어렵다.



▲크와트로 때와 능력치가 비슷한가?



▲아폴리와



▲로베르트(우정이여 영원 하라)

에우고-Z의 고동

본거지	라비안로즈
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	티탄즈, 액시즈


▲에우고!







인물

원작의 에우고의 멤버들과는 당연히 다른 모습을 보여주고 있다. 브라이트 노아, 헨켄, 하야토 코바야시는 주로 함장역을 맡게 해 주자. 파일럿급은 화려한 구성을 보여주고 있다. 1년 전쟁 당시의 화이트 베이스의 영웅들은 거의 다 집결해 있다. 그 중 아무로 레이와 가이 시덴이 능력치로는 꽤 쓸만하다. 그리고 괴물 같은 능력치의 소유자인 크와트로 바지나가 상당한 전력이 된다. 아무로와 콤비를 짜면 재미있을 듯. 그밖에 아폴리와 로베르트가 사용하는 데에 부담이 없을 정도로 좋아졌다. 인물들이 탑승병기 중에서 특히 아무로는 기어코 건담NT-1을 타고 나왔다. 역시 자신을 위해 만들었다는 것을 알리겠다는 것인가. 어쨌든 이러한 인물들의 구성으로 인해서 에우고로는 제 2의 화이트 베이스와도 같은 느낌으로 플레이할 수 있을 것이다. 또한 게임을 진행하면서 카미유 비단이라는 굉장한 전력을 얻을 수도 있으므로 인물로만 보면 최강을 다투는 세력으로 되었다.

에우고의 초반 진행에 대해

에우고는 초반에 확실히 다른 세력들보다 점령 에리어 수가 너무 모자란다. 그러므로 지구상공에 고립되어 있는 크와트로들을 강하시켜서 아무로들과 합류시킨 후 지상의 에리어를 착실히 제압해 나가자. 물론 우주에서 버틸 만할 부대를 준비해 두어야 한다. 초반의 병력도 나쁜 편은 아니므로 좀 더 부대가 모이는 대로 적 에리어를 침공해보는 것도 나쁘진 않다. 어쨌든 빠른 기간 내에 생산을 할 수 있는 특별 에리어를 하나라도 손에 넣으면 원활한 부대 이동을 이룰 수 있을 것이다. 뛰어난 능력을 가진 크와트로와 아무로의 활용이 역시 관건이다. 두 명의 천재 뉴타입들을 앞세워 에리어를 차례로 점령해 보자. 물론 숫자싸움에서 처절하게 밀리면 미련을 두지 말고 물러나야 한다(역시 이 게임은 수가 중요하다). 외교 상황을 보면 사이드6과 적 군수산업과의 우호도가 거의 최고의 상태이므로 역시 적군의 병기의 탈취도 노려보자. 기술의 개발을 착실히 진행시켜서 파일럿들의 능력을 최대한으로 살릴 수 있게 해야한다. 그리고 백식이나 Z건담을 개발할 수 있는 「Z계획」도 발견하여 실행시키자.



▲에우고 버전 아무로



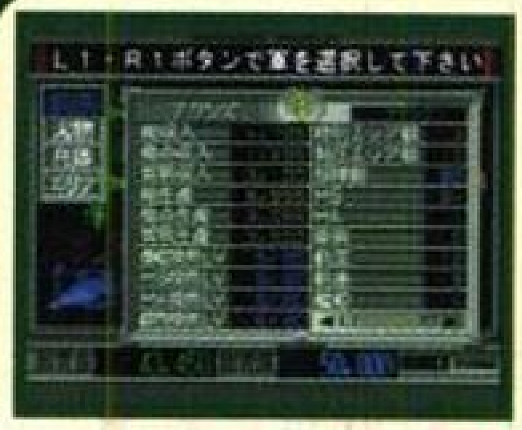
▲거의 게임내 최강의 능력치를 자랑하는 크와트로



▲역시 에우고 버전 세일러. 과연 크와트로와는…

액시즈-하만의 조소

본거지	액시즈
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	에우고, 티탄즈






인물

시작 시 인물들을 살펴보자. 딱 7명이다. 그 이상도 이하도 아니다. 이 인물의 숫자로 두 쟁쟁한 세력과 맞서 싸우지 않으면 안 된다. 하만은 당연히 엄청난 능력을 지니고 있지만 아직 큐베레이가 없는 상태이다. 그밖에 라칸 다카란과 마슈머 세로, 캬라 슨, 그레미 토토 등 ZZ건담시대의 인물들이 덩그러니 나와있다. 이들의 능력치는 생각보다 높지는 않으므로 액시즈의 앞날이 심히 걱정되는 바이다. 그레미도 외모는 각성 후인 것 같은데 왜이리 약하게 나오는지 원….

액시즈의 초반 진행에 대해서

무리해서 등장시킨 티가 나는 액시즈. 그 구성 인물이 너무 부실하다. 그러므로 오직 뛰어난 병기의 개발만이 살아갈 길이다. 너무 낙심만 하지만 말고 아·바오아·쿠의 에리어 내의 부대를 살펴보라. 노이에 질이 떡하고 버티고 있다. 여기에 되도록 능력치가 높은 인물을 태워서 사이드3이라도 점령하러 가자. 사이드3은 부대가 별로 없으므로 재빨리 들어가 차지하도록 하자. 그 후 그라나다의 공략도 고려해보자. 티탄즈가 점령하고 있는 솔로몬은 부대수가 만만치 않으므로 되도록 접어두자. 전체적으로 티탄즈와 에우고의 세력간의 다툼이 많이 일어날 형상이기 때문에 잘 살펴보고 있다가 약해진 한 쪽을 공략하도록 하자(좀 비겁…). 특히 병기 개발에 신경을 써서 그 어느 세력에도 뒤지지 않는 병기를 가진 액시즈의 최신 병기들을 많이 만들어 내자. 외교 상황은 대체적으로 이도 저도 아닌 보통이다. 우호도를 올리는 데에는 그렇게 노력이 들지는 않을 것이다.



▲하만의 놀라운 능력치



▲이번엔 장미 오타쿠

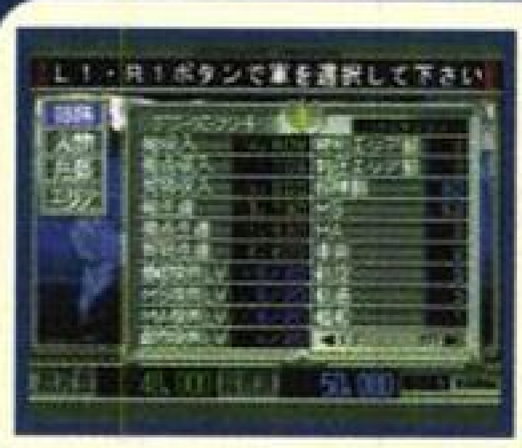


▲이 사람이 누군지 아는가

데라즈 플리트-지온의 잔광

본거지	가시나무 정원(イバラノソノ)
초기자금	50,000
초기자원	50,000
초기대립세력	지구 연방군, 티탄즈


▲이분은 기렌 오타쿠






인물

여기도 액시즈에 못지 않은 규모의 인물 숫자를 갖고 있다(8명). 능력치들은 역시 액시즈와 비슷한 수준이며 함장격의 인물과 파일럿 계의 인물의 비율도 괜찮은 편이다. 문제는 숫자인 것이다. 다행히 가토가 상당히 높은 능력치를 지니고 있다만 하만이나 캬스발 등에 비하면 좀 떨어진다. 그밖에 그의 친구 케리 레즈너가 괜찮



▲솔로몬의 악몽



▲케리도 쓸만하다



▲우리들의 카리우스

고 시마도 쓸만하다. 나머지 인물들은 그들을 보조하는 역할을 해야 할 것이다. 그나마 그들이 타고 있는 것들이 꽤 괜찮은 기체들이라는 것이 다행이다.

데라즈 플리트의 초반 진행에 대하여

인물이 적은 대신 처음부터 강력한 전용 병기가 많이 등장한다는 점 때문에 어렵기만 할 것 같지는 않다. 특히 우주에 있는 시마는 강력한 겔구그부대를 거느리고 있기 때문에 전력에 많은 보탬이 된다. 우주의 세력이 강하기 때문에 착실히 점령을 실행하도록 하자. 가토는 지구상공에 있으므로 강하해서 지상에서의 점령을 돕도록 하자. 다른 세력보다 거점 수입이 많이 부족하므로 적극적인 공략으로 수입이 많은 거점들을 노리자. 외교 상황은 적 군수산업과의 우호도가 높은 관계로 적군의 좋은 병기를 골라서 얻어내도록. 여하튼 자금 수입의 확보가 우선 될 것 같다.

모든 세력을 등장시켰을 경우…

이 경우에는 CD 1장과 2장 각각 특별편이라는 항목이 생기게 된다. 특별 편은 이제까지와는 판이하게 다른 스토리에 따른 진행이 가능하다. 1장의 경우에는 플레이어세력이 액시즈이지만 인물이 모두 여성으로 구성되어있다. 2장의 경우에는 기렌의 지온 공국, 키시리아의 정통 지온, 갈마의 신생 지온의 집안 3파전이 벌어지게 된다. 모든 제 3세력을 플레이 해 본 사람이더라도 재미있는 상황이 아닐 수 없다. 특별편이 나올 때까지 열심히 플레이 해보자.

유닛 데이터 표

PS판 기렌의 야망에 등장하는 굉장한 수의 유닛들 중 MS와 MA에 대하여 살펴보자.
표를 보는 법은 정보 커맨드 설명 중 부대의 항목을 참조하면 된다.

MS 데이터 표

짐



필요 자금	870
필요 자원	1890
생산 기간	2
한계수치	115%
색적능력	D
내구	60
운동	12
이동	6
물자	100
소모	9
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 한랭지 사양



필요 자금	1050
필요 자원	2010
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	C
내구	65
운동	17
이동	6
물자	100
소모	10
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

짐 커맨드G(지상전 사양)



필요 자금	1290
필요 자원	2550
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	85
운동	20
이동	6
물자	100
소모	12
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

짐 커맨드G(우주전 사양)



필요 자금	1380
필요 자원	2550
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	85
운동	24
이동	6
물자	100
소모	14
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

짐 개(改)



필요 자금	1650
필요 자원	2970
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	100
운동	28
이동	7
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

파워드 짐



필요 자금	3750
필요 자원	5700
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	D
내구	160
운동	38
이동	7
물자	150
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 커스텀



필요 자금	2610
필요 자원	3750
생산 기간	2
한계수치	135%
색적능력	C
내구	130
운동	35
이동	7
물자	140
소모	18
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 쿠웰



필요 자금	2610
필요 자원	3750
생산 기간	2
한계수치	135%
색적능력	C
내구	130
운동	35
이동	7
물자	140
소모	18
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐Ⅱ



필요 자금	2250
필요 자원	4200
생산 기간	2
한계수치	115%
색적능력	D
내구	150
운동	32
이동	6
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 Ⅱ (티탄즈 사양)



필요 자금	2250
필요 자원	4200
생산 기간	2
한계수치	115%
색적능력	D
내구	150
운동	32
이동	6
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

네모



필요 자금	4200
필요 자원	6600
생산 기간	3
한계수치	125%
색적능력	D
내구	190
운동	36
이동	7
물자	140
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 라이트 아머



필요 자금	1260
필요 자원	1740
생산 기간	2
한계수치	140%
색적능력	D
내구	45
운동	28
이동	8
물자	80
소모	8
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 스나이퍼 커스텀



필요 자금	1380
필요 자원	2850
생산 기간	2
한계수치	135%
색적능력	C
내구	75
운동	15
이동	6
물자	120
소모	14
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 스나이퍼 Ⅱ



필요 자금	2550
필요 자원	4050
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	95
운동	32
이동	7
물자	120
소모	16
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 캐논



필요 자금	930
필요 자원	2160
생산 기간	2
한계수치	115%
색적능력	C
내구	70
운동	10
이동	5
물자	140
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

짐 캐논 II



필요 자금	2280
필요 자원	4500
생산 기간	3
한계수치	130%
색적능력	B
내구	160
운동	28
이동	6
물자	160
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

아쿠아 짐



필요 자금	1050
필요 자원	2160
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	70
운동	14
이동	7
물자	150
소모	15
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

수중형 건담



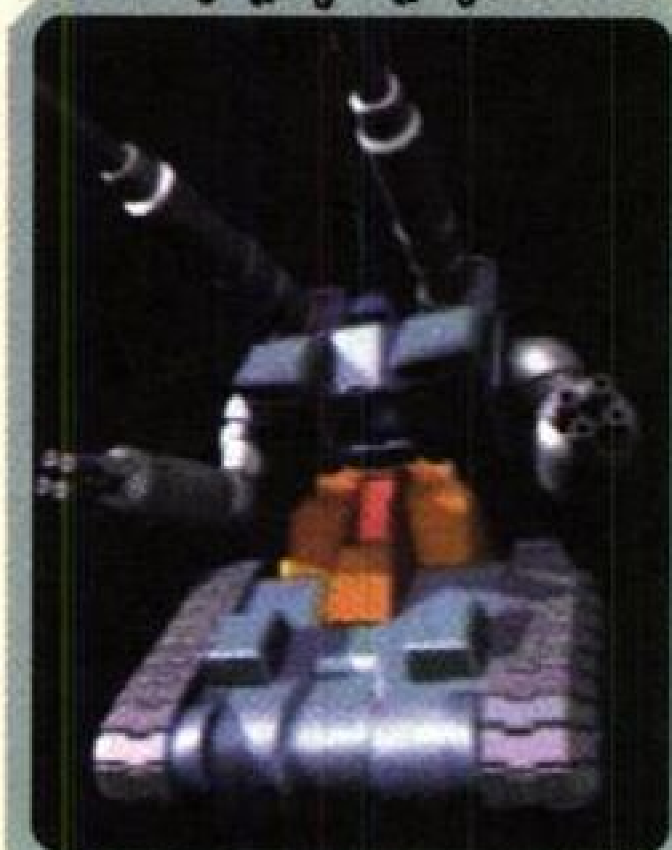
필요 자금	1700
필요 자원	2800
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	C
내구	200
운동	32
이동	8
물자	160
소모	20
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

건탱크



필요 자금	1500
필요 자원	3250
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	B
내구	170
운동	6
이동	5
물자	180
소모	25
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

양산형 건탱크



필요 자금	1050
필요 자원	2160
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	C
내구	70
운동	5
이동	5
물자	180
소모	20
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

건캐논 A



필요 자금	2000
필요 자원	3800
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	B
내구	200
운동	16
이동	6
물자	200
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건캐논 B



필요 자금	2000
필요 자원	3800
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	B
내구	200
운동	16
이동	5
물자	200
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사욕
이동 가능지역	우한림산사욕

건캐논 중장형



필요 자금	1800
필요 자원	4100
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	B
내구	220
운동	10
이동	6
물자	200
소모	20
공격 가능지역	공한림산사욕
이동 가능지역	한림산사욕

건캐논 Ⅱ



필요 자금	2400
필요 자원	4500
생산 기간	3
한계수치	175%
색적능력	B
내구	240
운동	20
이동	7
물자	200
소모	26
공격 가능지역	우공한림산사욕
이동 가능지역	우한림산사욕

건캐논 양산형



필요 자금	1650
필요 자원	3600
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	C
내구	120
운동	18
이동	6
물자	200
소모	16
공격 가능지역	우공한림산사욕
이동 가능지역	우한림산사욕

프로토타입 건담



필요 자금	4800
필요 자원	5850
생산 기간	3
한계수치	185%
색적능력	C
내구	250
운동	35
이동	7
물자	160
소모	20
공격 가능지역	우공수한림산사욕
이동 가능지역	우수한림산사욕

건담 A



필요 자금	4900
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	C
내구	260
운동	36
이동	7
물자	160
소모	20
공격 가능지역	우공수한림산사욕
이동 가능지역	우수한림산사욕

건담 B



필요 자금	4900
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	C
내구	260
운동	36
이동	6
물자	160
소모	30
공격 가능지역	우공수한림산사옥
이동 가능지역	우수한림산사옥

G-3 건담



필요 자금	5000
필요 자원	5850
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	C
내구	250
운동	42
이동	8
물자	160
소모	22
공격 가능지역	우공수한림산사옥
이동 가능지역	우수한림산사옥

건담(티턴즈 사양)



필요 자금	5000
필요 자원	6300
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	C
내구	270
운동	32
이동	7
물자	160
소모	25
공격 가능지역	우공수한림산사옥
이동 가능지역	우수한림산사옥

건담 (캐스발 전용)



필요 자금	5400
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	C
내구	250
운동	58
이동	8
물자	160
소모	25
공격 가능지역	우공수한림산사옥
이동 가능지역	우수한림산사옥

건담 NT-1 알렉스



필요 자금	5800
필요 자원	6500
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	B
내구	280
운동	52
이동	7
물자	170
소모	24
공격 가능지역	우공한림산사옥
이동 가능지역	우한림산사옥

건담 NT-1 FA



필요 자금	7600
필요 자원	10500
생산 기간	4
한계수치	150%
색적능력	B
내구	330
운동	26
이동	6
물자	190
소모	26
공격 가능지역	우공한림산사옥
이동 가능지역	우한림산사옥

풀 아머 건담



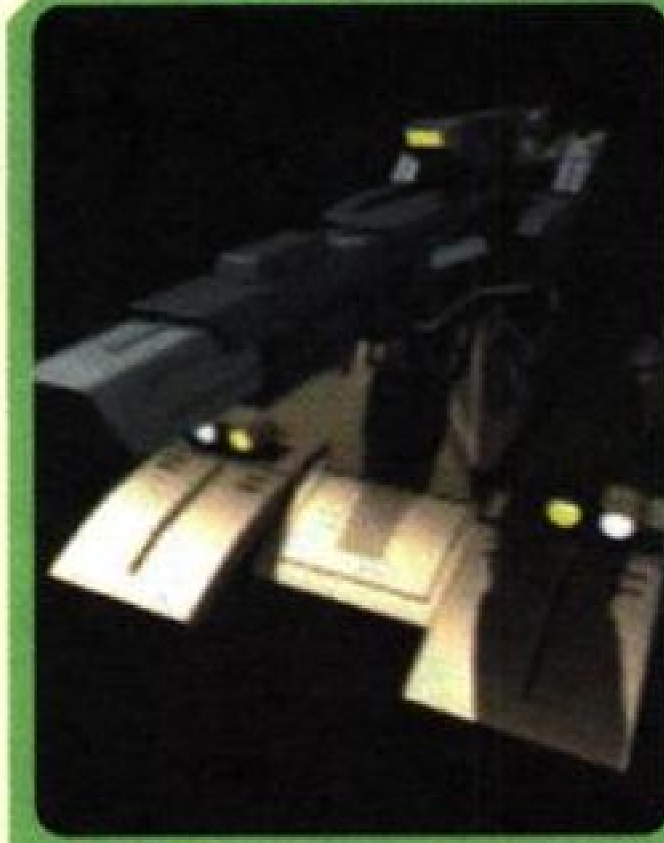
필요 자금	6700
필요 자원	9000
생산 기간	4
한계수치	160%
색적능력	C
내구	290
운동	24
이동	6
물자	190
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

헤비 건담



필요 자금	5600
필요 자원	7000
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	320
운동	34
이동	7
물자	180
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

버스트 라이너



필요 자금	6700
필요 자원	9000
생산 기간	4
한계수치	120%
색적능력	B
내구	290
운동	10
이동	5
물자	190
소모	45
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

선행 양산형 짐 A



필요 자금	1920
필요 자원	3300
생산 기간	3
한계수치	135%
색적능력	D
내구	90
운동	15
이동	6
물자	170
소모	20
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

선행 양산형 짐 B



필요 자금	1920
필요 자원	3300
생산 기간	3
한계수치	135%
색적능력	D
내구	90
운동	15
이동	5
물자	170
소모	30
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

선행 양산형 건담 A



필요 자금	3000
필요 자원	5250
생산 기간	4
한계수치	150%
색적능력	C
내구	120
운동	20
이동	7
물자	220
소모	25
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

선행 양산형 건담 B



필요 자금	3000
필요 자원	5250
생산 기간	4
한계수치	150%
색적능력	C
내구	120
운동	20
이동	6
물자	220
소모	37
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

선행 양산형 건담 C



필요 자금	3000
필요 자원	5250
생산 기간	4
한계수치	150%
색적능력	C
내구	120
운동	20
이동	5
물자	220
소모	45
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

프로토타입 건담 MK-Ⅱ



필요 자금	10000
필요 자원	5000
생산 기간	5
한계수치	230%
색적능력	B
내구	180
운동	68
이동	220
물자	42
소모	우공한림산사옥
공격 가능지역	우한림산사옥
이동 가능지역	

건담 픽시



필요 자금	2700
필요 자원	3000
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	B
내구	160
운동	48
이동	9
물자	120
소모	10
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

블루 데스티니 1호기



필요 자금	2200
필요 자원	3200
생산 기간	3
한계수치	185%
색적능력	D
내구	180
운동	38
이동	8
물자	200
소모	30
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

블루 데스티니 2호기



필요 자금	2300
필요 자원	3500
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	C
내구	190
운동	40
이동	8
물자	200
소모	35
공격 가능지역	우공한림산사옥
이동 가능지역	우한림산사옥

블루 데스티니 2호기(님버스 전용)



필요 자금	2600
필요 자원	4000
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	C
내구	210
운동	45
이동	8
물자	200
소모	35
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

블루 데스티니 3호기



필요 자금	2400
필요 자원	3500
생산 기간	3
한계수치	195%
색적능력	C
내구	200
운동	42
이동	8
물자	200
소모	35
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 시작 1호기 제피란서스



필요 자금	4900
필요 자원	5200
생산 기간	3
한계수치	240%
색적능력	C
내구	280
운동	58
이동	9
물자	180
소모	25
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

건담 시작 1호기 풀 버니언



필요 자금	5000
필요 자원	5200
생산 기간	3
한계수치	245%
색적능력	C
내구	280
운동	64
이동	10
물자	200
소모	28
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

건담 시작 2호기 사이사리스



필요 자금	9500
필요 자원	9000
생산 기간	4
한계수치	230%
색적능력	B
내구	380
운동	50
이동	8
물자	260
소모	65
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 시작 3호기 스테이맨



필요 자금	3850
필요 자원	3450
생산 기간	3
한계수치	250%
색적능력	C
내구	180
운동	64
이동	9
물자	150
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

건담 시작 4호기 가베라



필요 자금	5500
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	240%
색적능력	B
내구	320
운동	62
이동	11
물자	240
소모	36
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

가베라 테트라



필요 자금	5200
필요 자원	5600
생산 기간	3
한계수치	235%
색적능력	C
내구	300
운동	60
이동	10
물자	220
소모	34
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

가베라 테트라 개(改)



필요 자금	5800
필요 자원	6300
생산 기간	4
한계수치	245%
색적능력	B
내구	340
운동	65
이동	11
물자	240
소모	36
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 MK-Ⅱ A(티턴즈 컬러)



필요 자금	6300
필요 자원	9500
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	420
운동	42
이동	8
물자	240
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 MK-Ⅱ B(티턴즈 컬러)



필요 자금	6300
필요 자원	9500
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	420
운동	42
이동	7
물자	240
소모	45
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 MK-Ⅱ 디펜서(티턴즈 컬러)



필요 자금	8700
필요 자원	11750
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	B
내구	580
운동	48
이동	8
물자	400
소모	60
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 MK-Ⅱ A



필요 자금	6300
필요 자원	9500
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	420
운동	42
이동	8
물자	240
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 MK-Ⅱ B



필요 자금	6300
필요 자원	9500
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	420
운동	42
이동	7
물자	240
소모	45
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

건담 MK-Ⅱ 디펜서



필요 자금	8700
필요 자원	11750
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	B
내구	580
운동	48
이동	8
물자	400
소모	60
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

릭 디어스



필요 자금	3000
필요 자원	5200
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	D
내구	380
운동	45
이동	7
물자	220
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

릭 디어스(크와트로 전용)



필요 자금	3200
필요 자원	5600
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	400
운동	54
이동	8
물자	220
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

백식



필요 자금	7000
필요 자원	9000
생산 기간	3
한계수치	230%
색적능력	C
내구	360
운동	60
이동	8
물자	200
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

Z건담



필요 자금	4950
필요 자원	12500
생산 기간	4
한계수치	250%
색적능력	C
내구	450
운동	76
이동	9
물자	280
소모	40
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

웨이브라이더



필요 자금	9000
필요 자원	12500
생산 기간	4
한계수치	250%
색적능력	B
내구	450
운동	68
이동	11
물자	280
소모	20
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

사이코 건담



필요 자금	10000
필요 자원	17000
생산 기간	4
한계수치	170%
색적능력	C
내구	750
운동	34
이동	6
물자	400
소모	80
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

사이코 건담(MA형태)



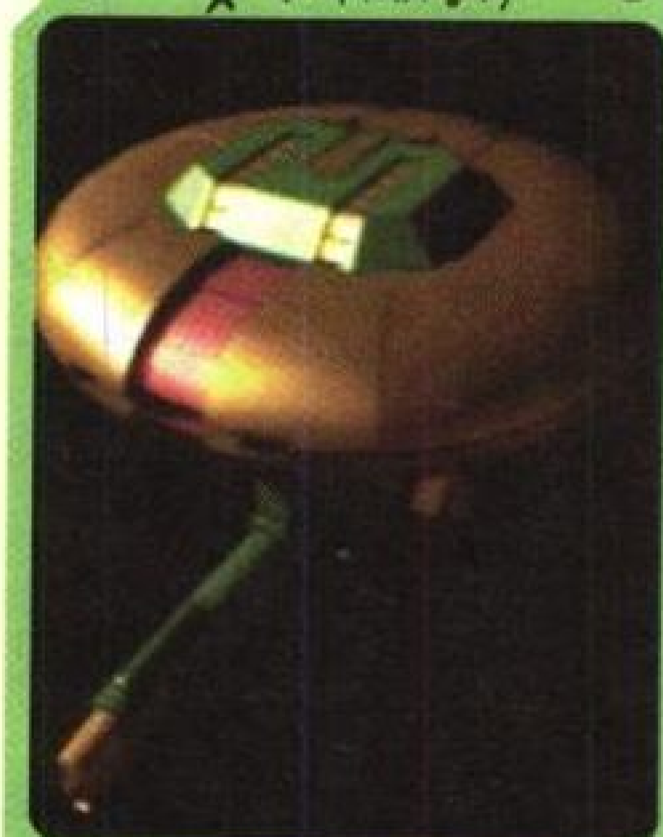
필요 자금	10000
필요 자원	17000
생산 기간	4
한계수치	170%
색적능력	B
내구	750
운동	30
이동	7
물자	400
소모	40
공격 가능지역	우공수한림산사육
이동 가능지역	우한

앗시마



필요 자금	3000
필요 자원	6500
생산 기간	3
한계수치	165%
색적능력	C
내구	400
운동	40
이동	7
물자	220
소모	30
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

앗시마(MA형태)



필요 자금	3000
필요 자원	6500
생산 기간	3
한계수치	165%
색적능력	B
내구	400
운동	36
이동	8
물자	220
소모	15
공격 가능지역	공
이동 가능지역	공

갸프랑



필요 자금	4000
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	C
내구	350
운동	68
이동	8
물자	250
소모	40
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갸프랑(MA형태)



필요 자금	4000
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	B
내구	350
운동	54
이동	12
물자	250
소모	20
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

바운드독



필요 자금	8500
필요 자원	13000
생산 기간	4
한계수치	185%
색적능력	C
내구	580
운동	50
이동	7
물자	350
소모	60
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

바운드독(MA형태)



필요 자금	8500
필요 자원	13000
생산 기간	4
한계수치	185%
색적능력	B
내구	580
운동	45
이동	8
물자	350
소모	30
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

가브스레이



필요 자금	5000
필요 자원	8000
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	C
내구	480
운동	48
이동	7
물자	250
소모	40
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

가브스레이(MA형태)



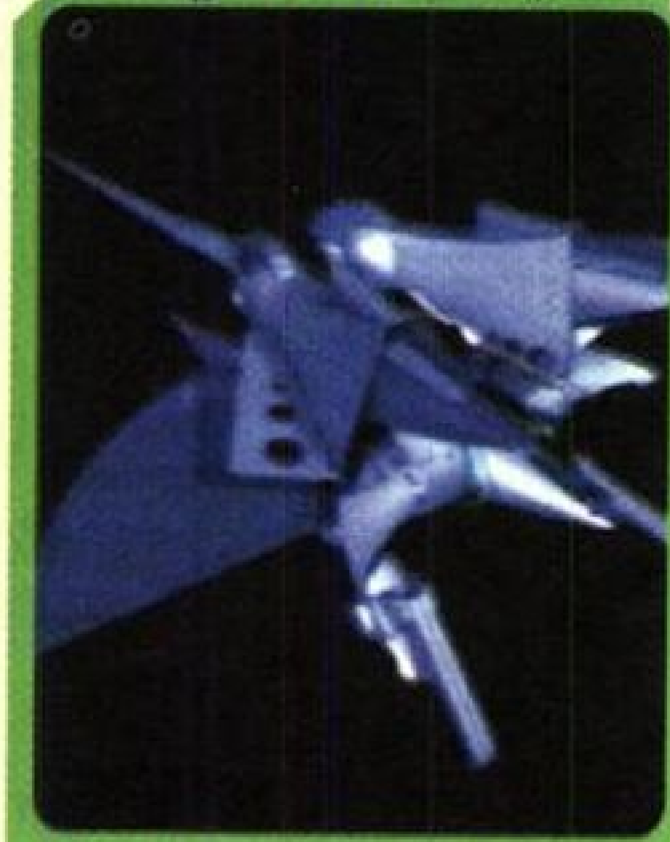
필요 자금	5000
필요 자원	8000
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	B
내구	480
운동	43
이동	8
물자	250
소모	20
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

함브라비



필요 자금	3500
필요 자원	7000
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	C
내구	400
운동	64
이동	8
물자	200
소모	30
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

함브라비(MA형태)



필요 자금	3500
필요 자원	7000
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	B
내구	400
운동	57
이동	9
물자	200
소모	15
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

메사라



필요 자금	7000
필요 자원	13500
생산 기간	4
한계수치	180%
색적능력	C
내구	600
운동	46
이동	7
물자	300
소모	50
공격 가능지역	우공한림산사욕
이동 가능지역	우한림산사욕

메사라(MA형태)



필요 자금	7000
필요 자원	13500
생산 기간	4
한계수치	180%
색적능력	B
내구	600
운동	41
이동	9
물자	300
소모	25
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

디·O



필요 자금	10500
필요 자원	15000
생산 기간	4
한계수치	220%
색적능력	B
내구	560
운동	70
이동	8
물자	340
소모	50
공격 가능지역	우공한림산사욕
이동 가능지역	우한림산사욕

자크 A



필요 자금	450
필요 자원	1080
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	30
운동	8
이동	6
물자	80
소모	6
공격 가능지역	우공한림산사욕
이동 가능지역	우한림산사욕

자크 B



필요 자금	450
필요 자원	1080
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	30
운동	8
이동	5
물자	80
소모	10
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크(람바 랄 전용)



필요 자금	570
필요 자원	1000
생산 기간	2
한계수치	100%
색적능력	C
내구	68
운동	22
이동	6
물자	80
소모	10
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크(검은 삼연성 전용)



필요 자금	580
필요 자원	950
생산 기간	2
한계수치	100%
색적능력	C
내구	62
운동	26
이동	6
물자	80
소모	10
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 II 초기형 A



필요 자금	660
필요 자원	1560
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	48
운동	10
이동	6
물자	100
소모	8
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 II 초기형 B



필요 자금	660
필요 자원	1560
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	48
운동	10
이동	5
물자	100
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 II 초기형 C



필요 자금	660
필요 자원	1560
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	48
운동	10
이동	4
물자	100
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크Ⅱ 초기형(샤아 전용)



필요 자금	680
필요 자원	1100
생산 기간	2
한계수치	100%
색적능력	C
내구	75
운동	30
이동	7
물자	100
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크Ⅱ A



필요 자금	720
필요 자원	1410
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	42
운동	16
이동	6
물자	100
소모	8
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크Ⅱ B



필요 자금	720
필요 자원	1410
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	42
운동	16
이동	5
물자	100
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크Ⅱ C



필요 자금	720
필요 자원	1410
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	42
운동	16
이동	4
물자	100
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

자크Ⅱ(신 마츠나가 전용)



필요 자금	700
필요 자원	1200
생산 기간	2
한계수치	100%
색적능력	C
내구	82
운동	26
이동	6
물자	100
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크Ⅱ(조니 라이덴 전용)



필요 자금	720
필요 자원	1050
생산 기간	2
한계수치	100%
색적능력	C
내구	70
운동	34
이동	6
물자	100
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크Ⅱ 육전형 A



필요 자금	780
필요 자원	1500
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	45
운동	12
이동	6
물자	100
소모	8
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

자크Ⅱ 육전형 B



필요 자금	780
필요 자원	1500
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	45
운동	12
이동	5
물자	100
소모	12
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

자크Ⅱ 육전형 C



필요 자금	780
필요 자원	1500
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	45
운동	12
이동	4
물자	100
소모	18
공격 가능지역	공한림산사옥
이동 가능지역	한림산사옥

자크Ⅱ 지휘관용 A



필요 자금	900
필요 자원	1350
생산 기간	2
한계수치	170%
색적능력	C
내구	90
운동	30
이동	7
물자	120
소모	10
공격 가능지역	우공한림산사옥
이동 가능지역	우한림산사옥

자크Ⅱ 지휘관용 B



필요 자금	900
필요 자원	1350
생산 기간	2
한계수치	170%
색적능력	C
내구	90
운동	30
이동	6
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사옥
이동 가능지역	우한림산사옥

자크Ⅱ 지휘관용(샤아전용)



필요 자금	1100
필요 자원	1350
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	C
내구	90
운동	40
이동	8
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사옥
이동 가능지역	우한림산사옥

자크 Ⅱ 지휘관용(도즐 전용)



필요 자금	950
필요 자원	1480
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	C
내구	100
운동	25
이동	6
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 Ⅱ 지휘관용(갈마 전용)



필요 자금	1050
필요 자원	1420
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	C
내구	95
운동	35
이동	7
물자	120
소모	15
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 Ⅱ (후기 생산형)



필요 자금	1140
필요 자원	2010
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	65
운동	22
이동	6
물자	100
소모	12
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 개(改)



필요 자금	1500
필요 자원	2550
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	85
운동	28
이동	7
물자	120
소모	16
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

하이자크 A



필요 자금	2040
필요 자원	3450
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	130
운동	32
이동	7
물자	160
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

하이자크 B



필요 자금	2040
필요 자원	3450
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	130
운동	32
이동	7
물자	160
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

하이자크 A(티턴즈 사양)



필요 자금	2040
필요 자원	3450
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	130
운동	32
이동	7
물자	160
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

하이자크 B(티턴즈 사양)



필요 자금	2040
필요 자원	3450
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	130
운동	32
이동	7
물자	160
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

하이자크 커스텀



필요 자금	3000
필요 자원	4500
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	C
내구	160
운동	36
이동	7
물자	180
소모	26
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

하이자크 커스텀



필요 자금	3000
필요 자원	4500
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	C
내구	160
운동	36
이동	7
물자	180
소모	26
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

마라사이



필요 자금	4500
필요 자원	7050
생산 기간	3
한계수치	130%
색적능력	D
내구	200
운동	40
이동	7
물자	200
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 사막 타입



필요 자금	810
필요 자원	1890
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	60
운동	10
이동	6
물자	120
소모	14
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

자크 캐논



필요 자금	720
필요 자원	1710
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	C
내구	54
운동	8
이동	5
물자	140
소모	16
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

자크 수중 타입



필요 자금	660
필요 자원	1350
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	C
내구	40
운동	12
이동	6
물자	100
소모	8
공격 가능지역	수공한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

자크 강행 정찰형



필요 자금	1050
필요 자원	1110
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	B
내구	32
운동	24
이동	7
물자	80
소모	10
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자크 탱크



필요 자금	300
필요 자원	810
생산 기간	1
한계수치	110%
색적능력	D
내구	20
운동	5
이동	5
물자	80
소모	8
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

고기동형 자크 A



필요 자금	1740
필요 자원	2610
생산 기간	2
한계수치	185%
색적능력	D
내구	68
운동	32
이동	8
물자	130
소모	16
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크 B



필요 자금	1740
필요 자원	2610
생산 기간	2
한계수치	185%
색적능력	D
내구	68
운동	32
이동	7
물자	130
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크(신 마츠나가 전용)



필요 자금	980
필요 자원	1530
생산 기간	2
한계수치	160%
색적능력	C
내구	105
운동	42
이동	8
물자	130
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크 개량형 A



필요 자금	1860
필요 자원	2700
생산 기간	2
한계수치	190%
색적능력	D
내구	70
운동	35
이동	8
물자	135
소모	16
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크 개량형 A



필요 자금	1860
필요 자원	2700
생산 기간	2
한계수치	190%
색적능력	D
내구	70
운동	35
이동	7
물자	135
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크(검은 삼연성 전용)



필요 자금	1000
필요 자원	1450
생산 기간	2
한계수치	160%
색적능력	C
내구	100
운동	46
이동	8
물자	135
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크 후기형 A



필요 자금	2580
필요 자원	3000
생산 기간	3
한계수치	210%
색적능력	D
내구	82
운동	40
이동	9
물자	150
소모	20
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크 후기형 B



필요 자금	2580
필요 자원	3000
생산 기간	3
한계수치	210%
색적능력	D
내구	82
운동	40
이동	8
물자	150
소모	30
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

고기동형 자크(조니 라이덴 전용)



필요 자금	1300
필요 자원	1600
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	C
내구	110
운동	48
이동	9
물자	150
소모	30
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

우주용 고기동형 시험형 자크



필요 자금	920
필요 자원	1450
생산 기간	2
한계수치	170%
색적능력	C
내구	150
운동	34
이동	8
물자	130
소모	18
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

사이코뮤 시험용 자크



필요 자금	950
필요 자원	1350
생산 기간	2
한계수치	175%
색적능력	B
내구	140
운동	42
이동	8
물자	170
소모	24
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

사이코뮤 고기동 시험용 자크



필요 자금	1200
필요 자원	1600
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	A
내구	170
운동	54
이동	9
물자	220
소모	36
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

구프(선행양산형)



필요 자금	1050
필요 자원	2160
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	70
운동	15
이동	6
물자	120
소모	14
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

구프 A



필요 자금	1170
필요 자원	2280
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	75
운동	18
이동	6
물자	120
소모	16
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

구프 B



필요 자금	1170
필요 자원	2280
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	D
내구	75
운동	14
이동	6
물자	120
소모	20
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

구프(마크베 전용)



필요 자금	920
필요 자원	1800
생산 기간	2
한계수치	140%
색적능력	C
내구	125
운동	26
이동	6
물자	120
소모	20
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

구프 개량형



필요 자금	1150
필요 자원	1900
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	D
내구	130
운동	26
이동	6
물자	150
소모	20
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

구프 중장형



필요 자금	1470
필요 자원	3450
생산 기간	2
한계수치	120%
색적능력	D
내구	120
운동	10
이동	5
물자	160
소모	12
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

구프 비행 시험형



필요 자금	1590
필요 자원	2250
생산 기간	2
한계수치	140%
색적능력	D
내구	58
운동	32
이동	8
물자	140
소모	24
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

이프리트



필요 자금	1500
필요 자원	2500
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	C
내구	180
운동	34
이동	7
물자	180
소모	25
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

이프리트 개(改)



필요 자금	2300
필요 자원	3600
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	B
내구	190
운동	40
이동	8
물자	220
소모	35
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

돔



필요 자금	1500
필요 자원	2970
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	100
운동	20
이동	7
물자	140
소모	18
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

돔(검은 삼연성 전용)



필요 자금	1180
필요 자원	2160
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	C
내구	150
운동	38
이동	7
물자	140
소모	22
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

돔(란바 랄 전용)



필요 자금	1200
필요 자원	2500
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	C
내구	160
운동	34
이동	7
물자	140
소모	22
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

돔 트로펜



필요 자금	1650
필요 자원	3150
생산 기간	3
한계수치	130%
색적능력	D
내구	110
운동	23
이동	7
물자	140
소모	20
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

드와지



필요 자금	1860
필요 자원	3600
생산 기간	3
한계수치	135%
색적능력	D
내구	125
운동	26
이동	7
물자	150
소모	24
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

드와지 개



필요 자금	2000
필요 자원	3350
생산 기간	4
한계수치	180%
색적능력	C
내구	240
운동	32
이동	8
물자	180
소모	32
공격 가능지역	
이동 가능지역	

릭돔



필요 자금	1500
필요 자원	2970
생산 기간	2
한계수치	125%
색적능력	D
내구	100
운동	22
이동	7
물자	140
소모	18
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

릭돔(캐스발 전용)



필요 자금	2000
필요 자원	3400
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	200
운동	50
이동	8
물자	150
소모	28
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

릭돔 II



필요 자금	1890
필요 자원	3600
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	125
운동	28
이동	7
물자	150
소모	22
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

페즌 드와지



필요 자금	3150
필요 자원	5400
생산 기간	4
한계수치	150%
색적능력	C
내구	150
운동	20
이동	7
물자	240
소모	45
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

아크트 자크



필요 자금	2640
필요 자원	3300
생산 기간	4
한계수치	160%
색적능력	C
내구	90
운동	35
이동	8
물자	160
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

기간



필요 자금	900
필요 자원	1350
생산 기간	3
한계수치	125%
색적능력	B
내구	50
운동	15
이동	6
물자	140
소모	12
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

가샤



필요 자금	2220
필요 자원	4650
생산 기간	4
한계수치	140%
색적능력	C
내구	130
운동	18
이동	7
물자	200
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우림산사육

겔구그(초기 생산형)



필요 자금	1550
필요 자원	2500
생산 기간	3
한계수치	185%
색적능력	C
내구	180
운동	32
이동	7
물자	150
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그(샤아 전용)



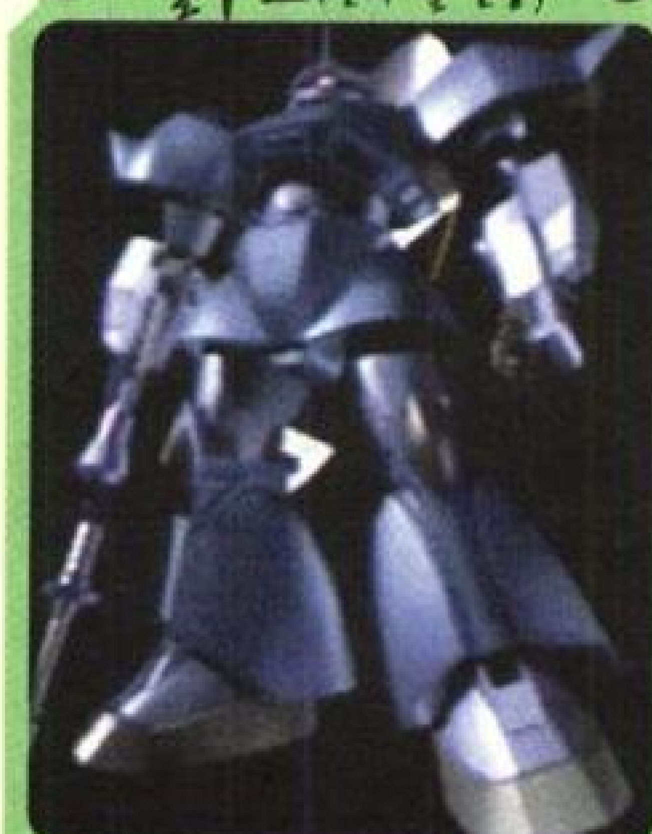
필요 자금	1750
필요 자원	2700
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	190
운동	42
이동	8
물자	150
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그(아나벨 가토 전용)



필요 자금	1780
필요 자원	2800
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	200
운동	40
이동	7
물자	150
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그(진바 랄 전용)



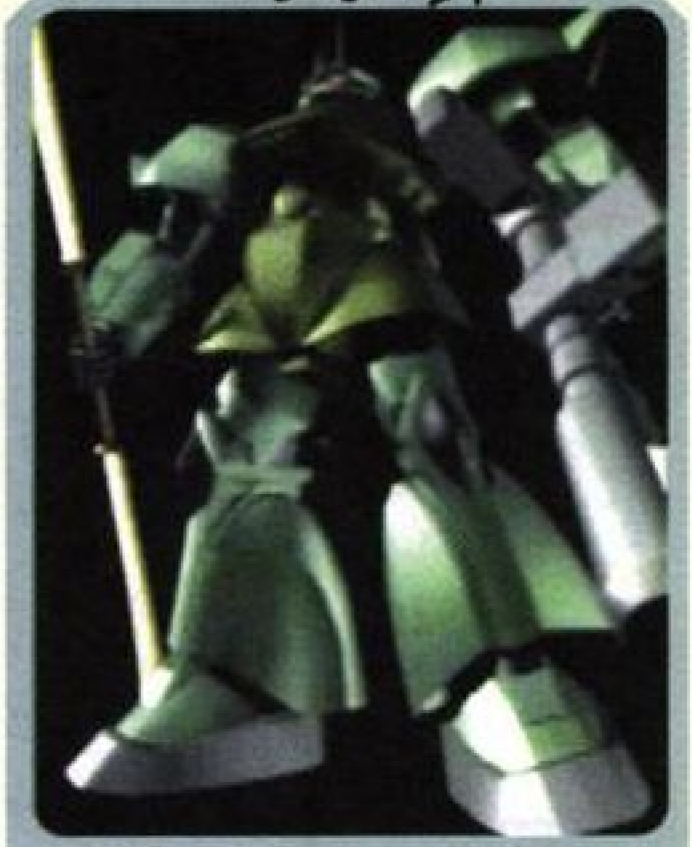
필요 자금	1820
필요 자원	2950
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	210
운동	38
이동	7
물자	150
소모	25
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그(양산형)



필요 자금	2040
필요 자원	3900
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	135
운동	30
이동	7
물자	150
소모	22
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 겔구그



필요 자금	1600
필요 자원	2400
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	C
내구	170
운동	38
이동	8
물자	160
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 겔구그(조니 라이덴 전용)



필요 자금	1780
필요 자원	2550
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	C
내구	180
운동	48
이동	8
물자	160
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 겔구그(신 마츠나가 전용)



필요 자금	1820
필요 자원	2850
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	C
내구	200
운동	42
이동	8
물자	160
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 겔구그(검은 삼연성 전용)



필요 자금	1800
필요 자원	2700
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	C
내구	190
운동	45
이동	8
물자	160
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그 캐논



필요 자금	1650
필요 자원	2800
생산 기간	3
한계수치	190%
색적능력	B
내구	200
운동	26
이동	6
물자	200
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그 마리네



필요 자금	2250
필요 자원	4200
생산 기간	3
한계수치	135%
색적능력	D
내구	145
운동	34
이동	8
물자	150
소모	24
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그 마리네(지휘관용)



필요 자금	1750
필요 자원	2800
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	C
내구	200
운동	36
이동	8
물자	150
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그 마리네(시마 전용)



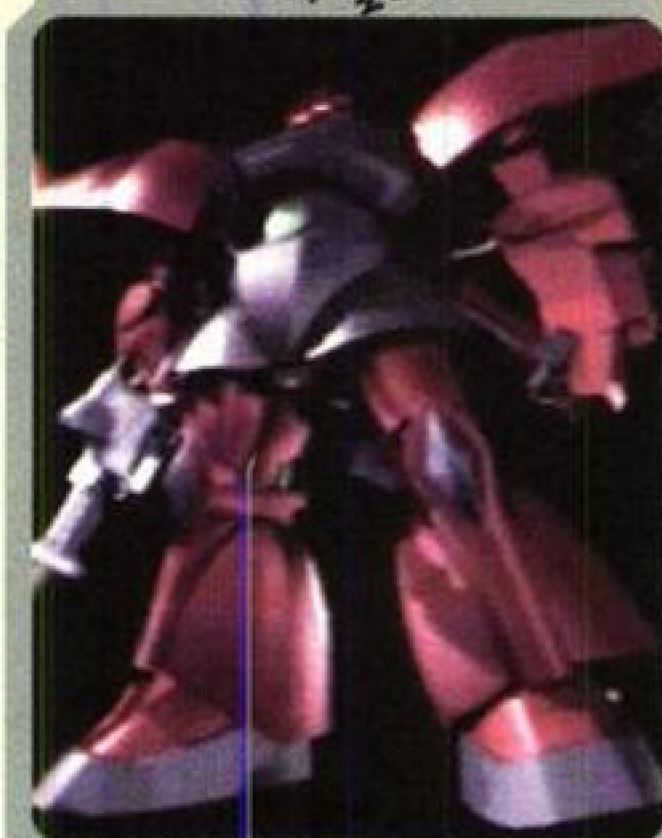
필요 자금	1950
필요 자원	2950
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	C
내구	210
운동	46
이동	8
물자	150
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

겔구그 예거



필요 자금	2760
필요 자원	5400
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	C
내구	150
운동	30
이동	7
물자	200
소모	32
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

리겔그



필요 자금	3000
필요 자원	3250
생산 기간	4
한계수치	230%
색적능력	C
내구	170
운동	62
이동	10
물자	240
소모	45
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

갼



필요 자금	1600
필요 자원	2700
생산 기간	3
한계수치	185%
색적능력	C
내구	190
운동	30
이동	7
물자	150
소모	22
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갼(샤아 전용)



필요 자금	1800
필요 자원	2800
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	200
운동	40
이동	7
물자	150
소모	22
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갼(아나벨 가토 전용)



필요 자금	1820
필요 자원	2950
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	210
운동	38
이동	7
물자	150
소모	22
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갼(란바 랄 전용)



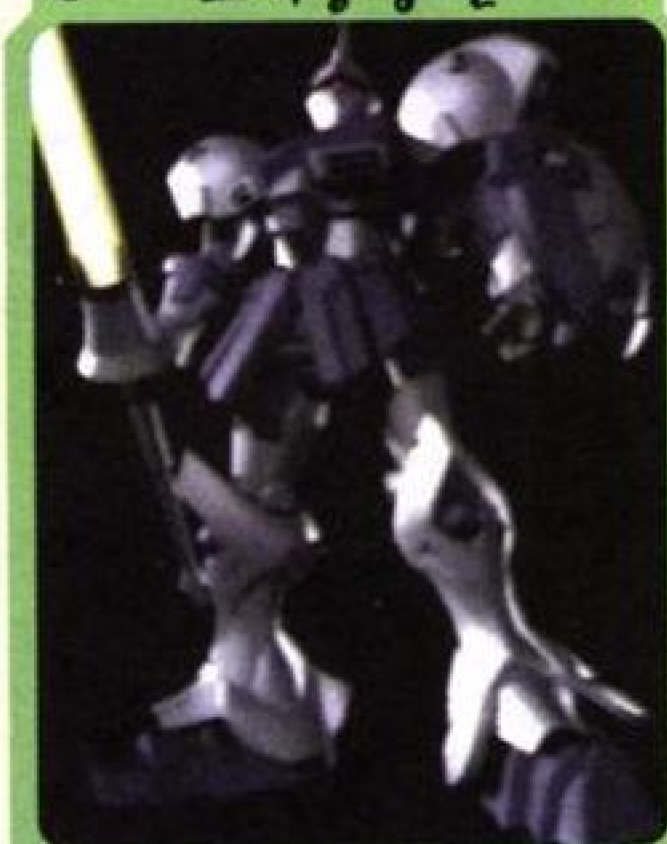
필요 자금	1850
필요 자원	3100
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	C
내구	220
운동	36
이동	7
물자	150
소모	22
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갼(양산형)



필요 자금	2100
필요 자원	4200
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	145
운동	28
이동	7
물자	150
소모	18
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 갼



필요 자금	2000
필요 자원	2500
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	C
내구	180
운동	42
이동	9
물자	180
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 갼(조니 라이덴 전용)



필요 자금	2200
필요 자원	2700
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	190
운동	52
이동	9
물자	180
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고기동형 갼(신 마츠나가 전용)



필요 자금	2250
필요 자원	2950
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	210
운동	46
이동	9
물자	180
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갼(검은 삼연성 전용)



필요 자금	2230
필요 자원	2800
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	200
운동	49
이동	9
물자	180
소모	20
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갼 캐논



필요 자금	2760
필요 자원	5550
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	B
내구	160
운동	26
이동	6
물자	170
소모	24
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

자멜



필요 자금	2250
필요 자원	4500
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	A
내구	320
운동	16
이동	8
물자	280
소모	40
공격 가능지역	공한림산사육
이동 가능지역	한림산사육

갈발디 알파



필요 자금	3600
필요 자원	5850
생산 기간	4
한계수치	150%
색적능력	C
내구	160
운동	34
이동	8
물자	170
소모	30
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

갈발디 베타



필요 자금	5850
필요 자원	7650
생산 기간	4
한계수치	170%
색적능력	C
내구	180
운동	38
이동	8
물자	190
소모	36
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

캠퍼



필요 자금	2200
필요 자원	3500
생산 기간	3
한계수치	220%
색적능력	B
내구	250
운동	48
이동	9
물자	240
소모	46
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

드라체



필요 자금	1350
필요 자원	2160
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	70
운동	28
이동	8
물자	140
소모	12
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

지옹



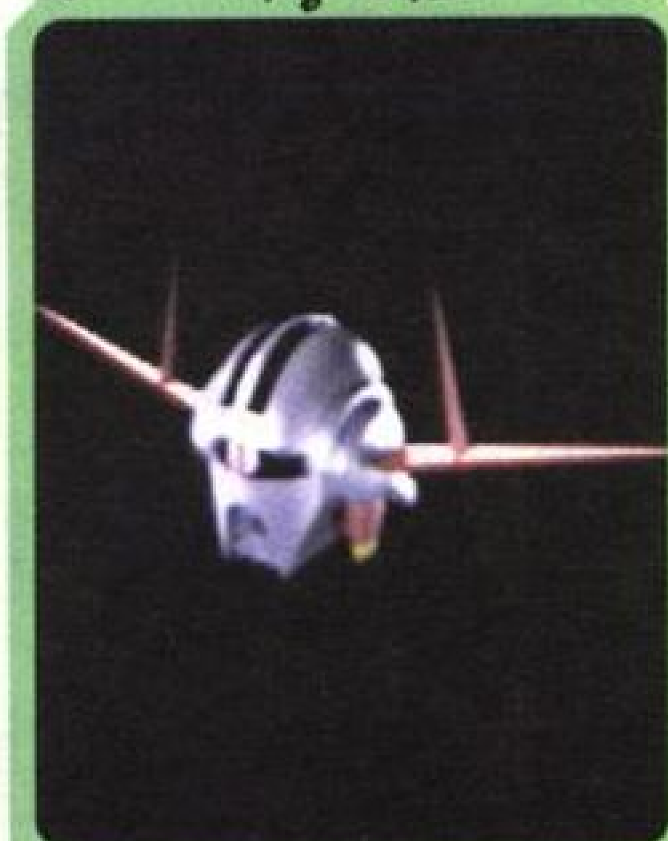
필요 자금	4500
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	B
내구	320
운동	60
이동	9
물자	300
소모	42
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

지옹(완성기)



필요 자금	5800
필요 자원	8500
생산 기간	4
한계수치	190%
색적능력	B
내구	460
운동	45
이동	8
물자	350
소모	56
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

지옹 헤드



필요 자금	680
필요 자원	800
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	B
내구	35
운동	50
이동	10
물자	60
소모	8
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

가쟈 C



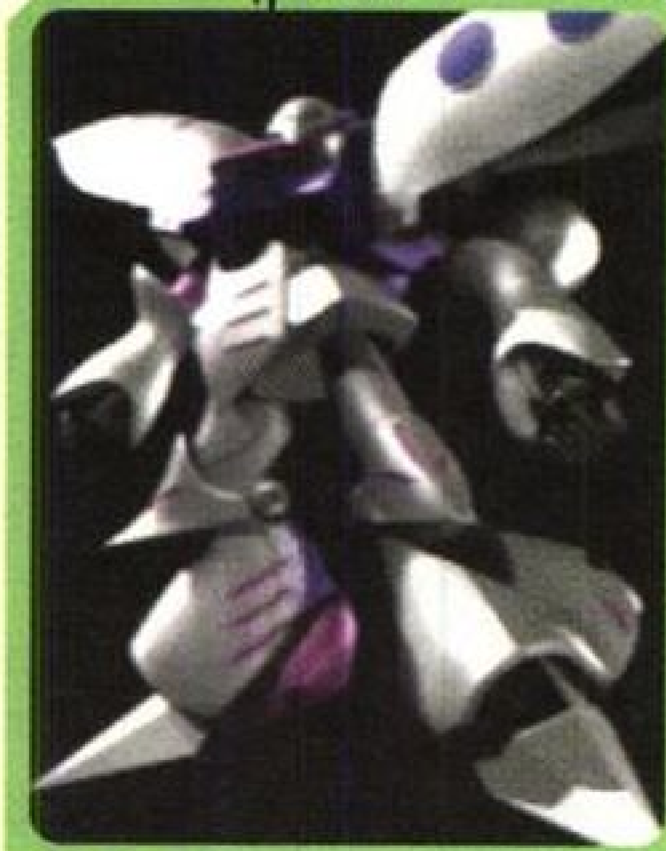
필요 자금	4800
필요 자원	7500
생산 기간	3
한계수치	135%
색적능력	D
내구	210
운동	36
이동	7
물자	200
소모	28
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

가쟈 C(MA형태)



필요 자금	4800
필요 자원	7500
생산 기간	3
한계수치	135%
색적능력	D
내구	210
운동	36
이동	8
물자	200
소모	14
공격 가능지역	우공
이동 가능지역	우공

큐베레이



필요 자금	13200
필요 자원	10500
생산 기간	4
한계수치	230%
색적능력	A
내구	370
운동	82
이동	10
물자	280
소모	42
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

고크



필요 자금	1140
필요 자원	2700
생산 기간	2
한계수치	115%
색적능력	D
내구	90
운동	8
이동	6
물자	200
소모	28
공격 가능지역	수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

하이고크



필요 자금	1800
필요 자원	2850
생산 기간	2
한계수치	150%
색적능력	D
내구	75
운동	32
이동	8
물자	140
소모	18
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

앳가이



필요 자금	960
필요 자원	1650
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	B
내구	50
운동	26
이동	7
물자	70
소모	6
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

악가이



필요 자금	2160
필요 자원	4350
생산 기간	3
한계수치	150%
색적능력	D
내구	100
운동	18
이동	6
물자	90
소모	14
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

쥬악그



필요 자금	1650
필요 자원	3600
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	D
내구	80
운동	12
이동	6
물자	120
소모	18
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

악그



필요 자금	1200
필요 자원	2700
생산 기간	2
한계수치	135%
색적능력	D
내구	70
운동	10
이동	6
물자	80
소모	10
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

즈고크



필요 자금	1860
필요 자원	2550
생산 기간	2
한계수치	130%
색적능력	D
내구	85
운동	20
이동	7
물자	150
소모	18
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

즈고크(지휘관용)



필요 자금	1200
필요 자원	2000
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	C
내구	140
운동	25
이동	8
물자	150
소모	22
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

즈고크(샤아 전용)



필요 자금	1400
필요 자원	2150
생산 기간	3
한계수치	160%
색적능력	C
내구	150
운동	35
이동	8
물자	150
소모	22
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

즈고크 E



필요 자금	2700
필요 자원	4350
생산 기간	3
한계수치	140%
색적능력	D
내구	120%
운동	26
이동	8
물자	160
소모	25
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	수한림산사육

조고크



필요 자금	2640
필요 자원	6000
생산 기간	3
한계수치	145%
색적능력	D
내구	140
운동	15
이동	6
물자	140
소모	24
공격 가능지역	공수한림신사육
이동 가능지역	수한림신사육

조크



필요 자금	1750
필요 자원	3500
생산 기간	3
한계수치	170%
색적능력	A
내구	300
운동	16
이동	9
물자	300
소모	42
공격 가능지역	공수한림신사육
이동 가능지역	수한림신사육

건담 MA모드



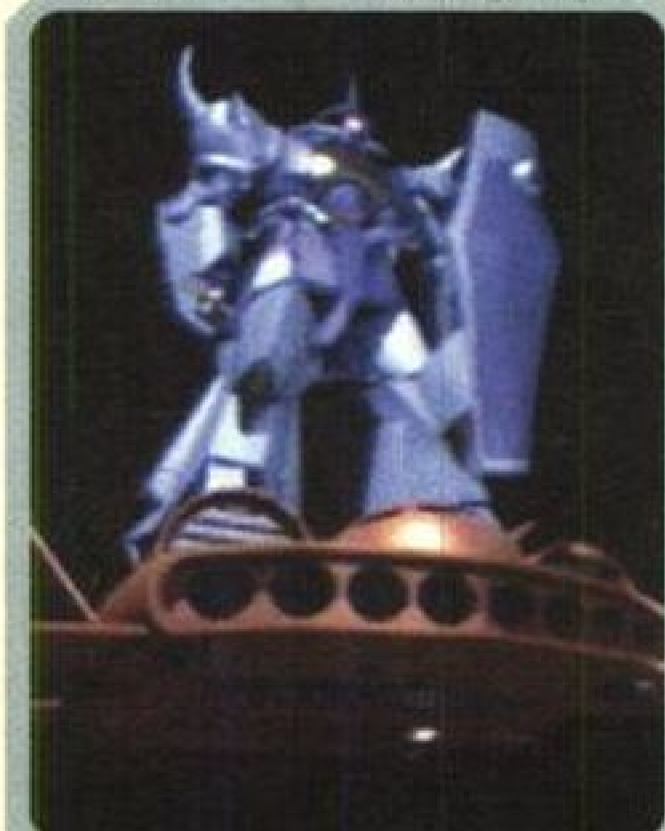
필요 자금	6400
필요 자원	7600
생산 기간	2
한계수치	220%
색적능력	B
내구	380
운동	46
이동	9
물자	320
소모	50
공격 가능지역	우공수한림신사육
이동 가능지역	우공

도다이(자크 육전형 탑재중)



필요 자금	1140
필요 자원	2400
생산 기간	1
한계수치	140%
색적능력	C
내구	57
운동	9
이동	4
물자	260
소모	32
공격 가능지역	공수림신사육
이동 가능지역	공

도다이(구프 양산형 탑재중)



필요 자금	1530
필요 자원	3180
생산 기간	1
한계수치	140%
색적능력	C
내구	37
운동	8
이동	4
물자	280
소모	34
공격 가능지역	공수림신사육
이동 가능지역	공

백식(메가 바주카 런처)



필요 자금	7000
필요 자원	9000
생산 기간	3
한계수치	120%
색적능력	C
내구	360
운동	12
이동	4
물자	200
소모	60
공격 가능지역	우
이동 가능지역	

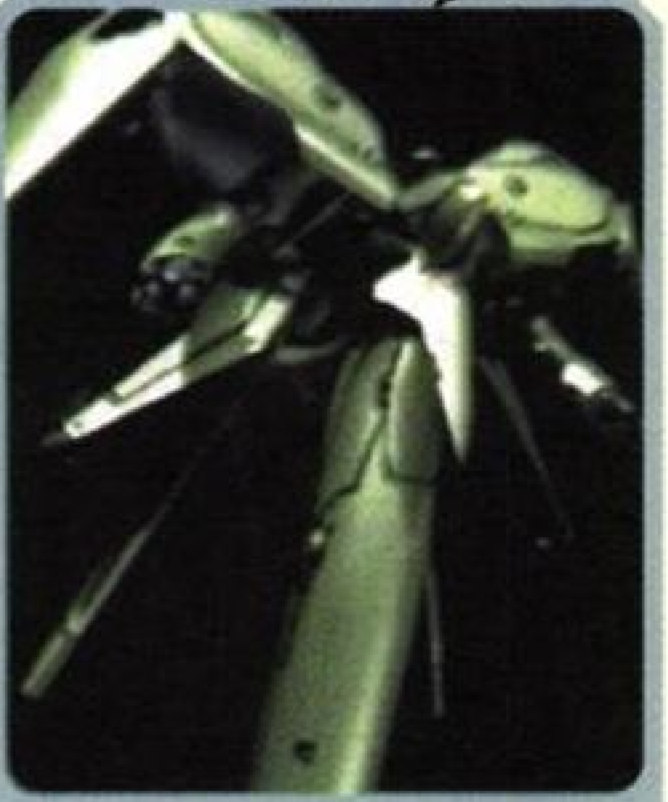
MA 데이터 표

건담 시작 3호기 덴드로비움



필요 자금	7975
필요 자원	16500
생산 기간	5
한계수치	200%
색적능력	A
내구	650
운동	40
이동	12
물자	400
소모	70
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

노이에 질



필요 자금	10000
필요 자원	13500
생산 기간	4
한계수치	220%
색적능력	A
내구	590
운동	45
이동	11
물자	380
소모	60
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

노이에 질 II



필요 자금	14000
필요 자원	17000
생산 기간	5
한계수치	180%
색적능력	A
내구	620
운동	52
이동	11
물자	400
소모	75
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

앗잠



필요 자금	2500
필요 자원	6500
생산 기간	4
한계수치	160%
색적능력	B
내구	360
운동	10
이동	4
물자	380
소모	90
공격 가능지역	공수한림산사육
이동 가능지역	공

자크레로



필요 자금	2000
필요 자원	4850
생산 기간	2
한계수치	170%
색적능력	C
내구	260
운동	32
이동	9
물자	280
소모	40
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

비그로



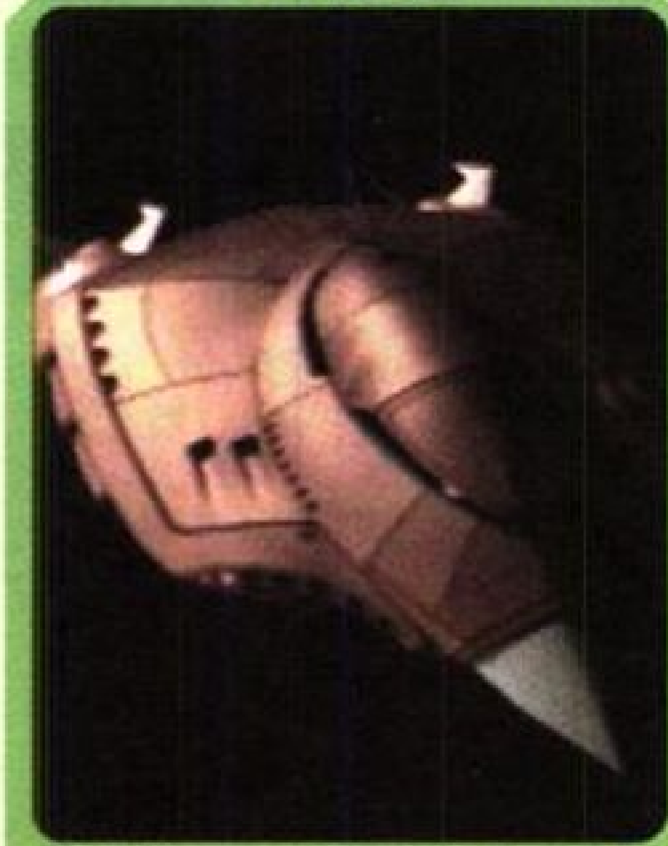
필요 자금	3800
필요 자원	7000
생산 기간	3
한계수치	200%
색적능력	B
내구	380
운동	46
이동	10
물자	320
소모	48
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

발바로



필요 자금	5200
필요 자원	8200
생산 기간	4
한계수치	185%
색적능력	B
내구	450
운동	38
이동	10
물자	380
소모	60
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

그라브로



필요 자금	3200
필요 자원	9000
생산 기간	3
한계수치	180%
색적능력	A
내구	560
운동	26
이동	9
물자	400
소모	40
공격 가능지역	공수
이동 가능지역	수

빅 잠



필요 자금	7500
필요 자원	46000
생산 기간	5
한계수치	140%
색적능력	B
내구	750
운동	8
이동	5
물자	650
소모	140
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

빅 잠(자비가 사양)



필요 자금	12000
필요 자원	20000
생산 기간	5
한계수치	120%
색적능력	A
내구	900
운동	16
이동	6
물자	800
소모	150
공격 가능지역	우공한림산사육
이동 가능지역	우한림산사육

브라우 브로



필요 자금	5500
필요 자원	8500
생산 기간	3
한계수치	175%
색적능력	S
내구	480
운동	36
이동	9
물자	500
소모	60
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

엘메스



필요 자금	6500
필요 자원	7500
생산 기간	4
한계수치	190%
색적능력	S
내구	420
운동	48
이동	9
물자	450
소모	55
공격 가능지역	우
이동 가능지역	우

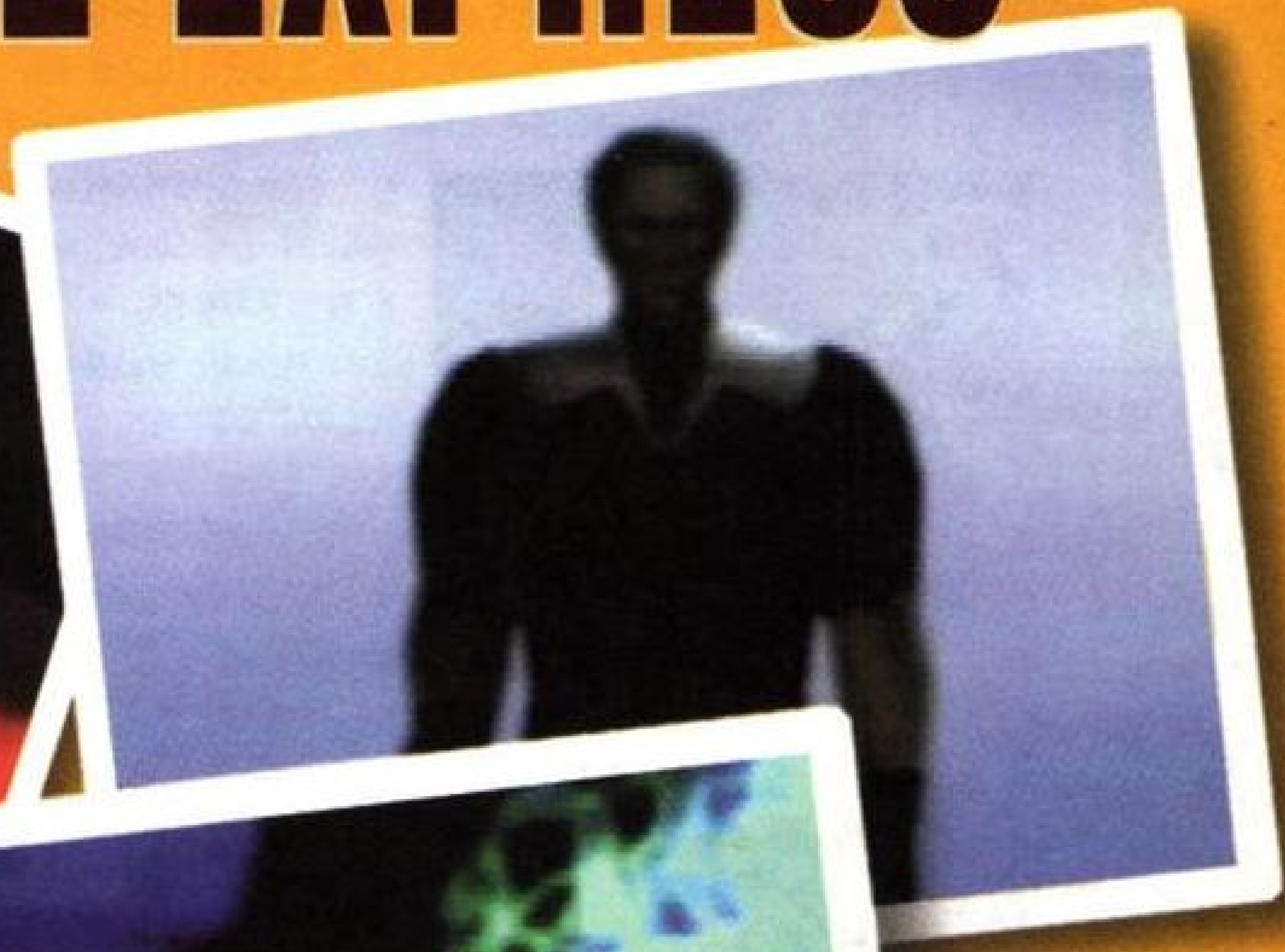
●제작사:SCEI ●발매일:1월 27일 ●발매가:5,800엔

PLAYSTATION

트레인 해저드?

CHASE THE EXPRESS







그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

「바이오 하자드」의 시스템을 그대로 가져온 듯한 구성에, 많은 영화에서 흔하게 볼 수 있는 구성인 열차 안에서의 싸움을 소재로 한 게임, 「Chase The Express(체이스 디 익스프레스)」가 발매되었다. 의외로 여러 번 즐길 수 있도록 만들어져 있는 게임 구성이나 화려한 동영상만으로도 가치가 있는 게임이 아닐까?

공략 ⋯→ 존재감

조작설명

방향키	메뉴선택 이동	X 버튼	대쉬
스타트	메뉴 불러오기	L1 버튼	앉기
□ 버튼	공격	R1 버튼	180˚ 회전
△ 버튼	시점변화(?)	L2 버튼	왼쪽으로 구르기
○ 버튼	조사	R2 버튼	오른쪽으로 구르기

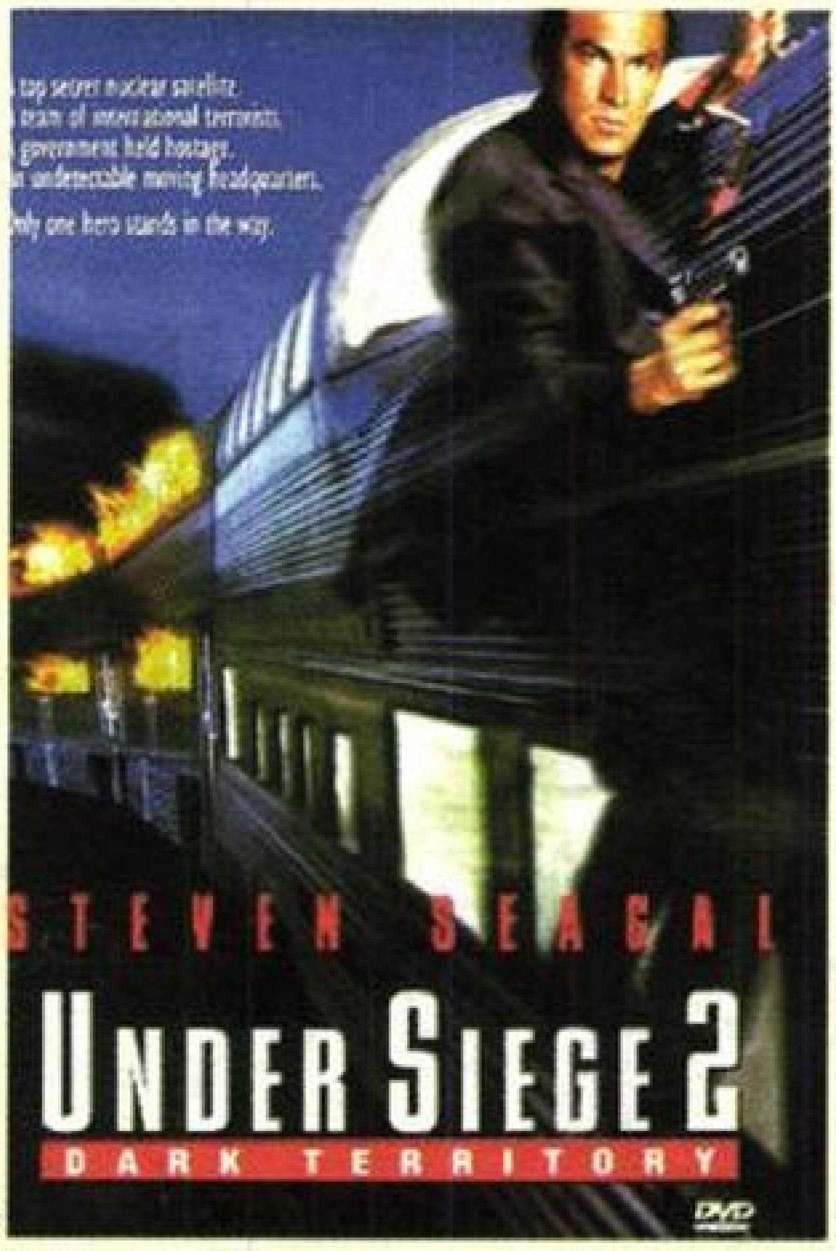
NATO 가 유럽지역분쟁의 신속한 대처를 위해 제작한 군용열차「블루하베스트호」가 러시아를 출발해 프랑스로 향하던 도중에 사건이 발생한다. 우크라이나 국경지역을 지나던 중에 의문의 테러리스트 집단이 열차를 습격, 호위하고 있던 나토군을 모두 사살 후 전(前)러시아 주재 프랑스 대사를 인질로 잡은 것이다. 그 배후에는 바로「죽음의 상인」으로 잘 알려진 무기 밀매업자이자 테러리스트의 리더 보리스가 존재하는데…하지만 이것은 정녕 돈을 위한 열차탈취인가?



그 와중에도 영화같이 살아남은 이기 하나 있었으니 그는 바로 이 게임의 주인공인 잭 소령! 우리는 플레이어가 되어 테러리스트가 점거한 열차에 잠입하여 테러리스트의 목적을 파헤치고 열차를 탈환하는 것이 목적이다.

◀생긴 건 이 사람

하는 짓은 이 사람 ▶



게임의 시작

시작을 하면 약간은 멋진 듯한 동영상으로 주인공의 모습을 볼 수 있습니다

하지만 곧 테러리스트들의 공격이 시작되고 당연히 주인공을 제외한 아군은 하나둘 쓰러집니다. 잠시 후 전형적인 악당으로 설정되어있는 녀석이 등장해서 전형적인 협박을 하면서 돈을 내놓으라고 합니다

주인공이 기차에 올라온 후 본부와 연락을 해보지만 역시 남은 요원은 주인공



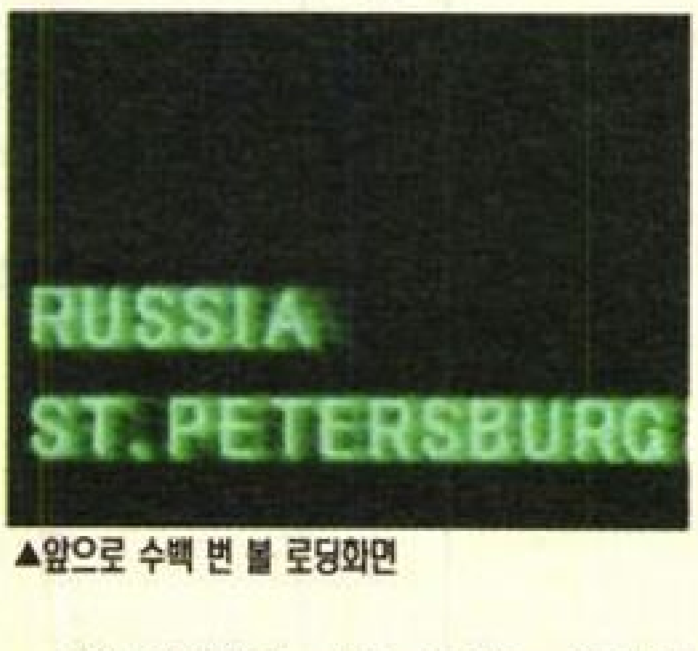
▲전형적인 악당



▲나 혼자?

하나인 듯…대장은 당연하게 주인공에게 모든 상황을 처리할 것을 부탁합니다(당신이 해보시지).

동영상이 끝나고 주인공은 처음부터 적들과 마주치게 됩니다 황당하게도 주인공은 엄청난 체력의 소유자. 총을 6대 이상 맞아야 죽는 괴력의 사나이이므로 침착하게 워밍업에서 보아둔 공략 방법으로 처리하면 간단합니다. 이 때 R2 과 L2 버튼을 사용하여 적을 회피하면 되고, 별 탈없이 열차 안으로 진입하여 들어 올 수가 있습니다.



▲앞으로 수백 번 볼 로딩화면

이제 내려와서는 11호 열차로 이동합니다. 그리고 시작하면 복도에 있는 적을 제거한 후 방안에 들어오셔서 파일을 입수합니다. 그 옆의 방에서 단말기(?) 하나를 얻을 수 있죠.



▲역시나 반짝반짝 빛이 납니다

10호 차는 아직 잠겨있는 상태입니다. 다시 11호 차로 돌아온 뒤 2층으로 올라간 후에 와서 아까 얻은 단말기 같은 것을 사용하면 승강기(?)를 타고 아까 잠긴 부분으로 내려갑니다. 이를 장착하면 적의 증원이 있는데, 이중 한 명은 잘 보이지 않는 위치에 있으므로, 플레이어가 위치를 이동해서 찾아내야 합니다.



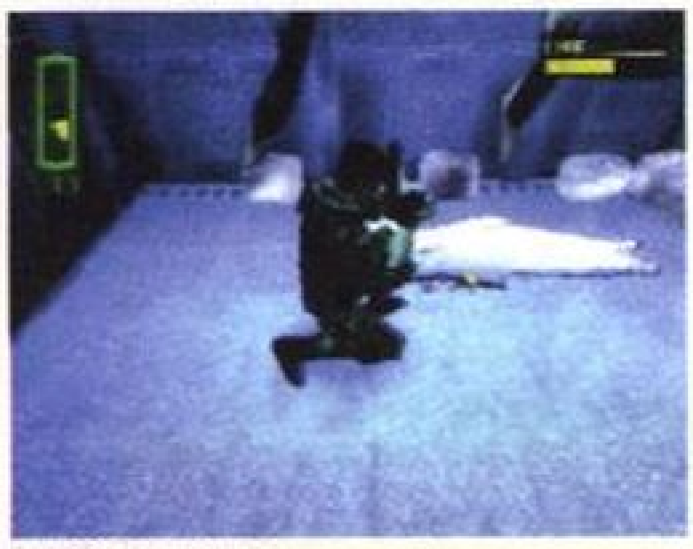
▲이렇게 장착



▲시점변화를 주자

내려와서는 불을 켜신 후 냉동실로 가시기 바랍니다. 여기서 10호차 2층의 VIP룸 카드 키를 얻을 수 있습니다

이제 VIP룸으로 하지만 VIP룸은 비밀번호를 입력해야 들어갈 수 있도록 만들어져 있습니다. 단서를 찾아서 반대편의 방으로 가면 쪽지를 하나 발견하게 되는데, 여기에 1742라는 암호가 나옵니다. 다시 VIP룸으로 가서 비밀번호를 입력해 봅시다.



▲아주 티를 내는군



▲이렇게 암호를 입력

열자마자 적을 제거한 후 대사를 만나게 됩니다.



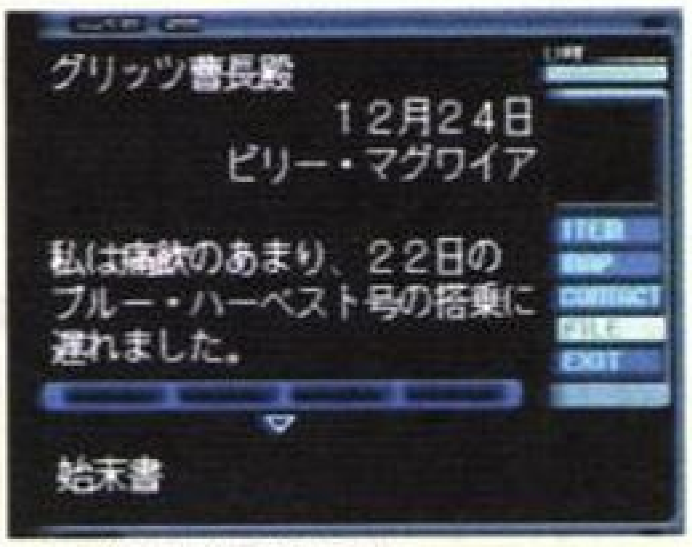
▲이분이 프랑스 대사

대사는 꼭 자기의 식구들을 구해달라고 하는데…동영상이 끝나고 나서 적의 시체에서 카드 키B를 얻습니다. 그리고 VIP룸의 냉장고를 조사하면 귀한 탄창을 얻을 수 있습니다. 이제 12호차의 연결부분에 가서 카드키B를 사용해서 12호차로 이동합니다.



▲카드 키로 문을 열 때는 문 앞에서 USE아이템을 사용합니다

1층에서 적과의 교전 후 방을 뒤지면서 탄창 과 파일 등을 입수합니다. 파일에는 열차의 출발일이 12월24일 이라고 나와있는데, 이것이 나중에 암호로 쓰이니 잘 외워둡시다



▲설마 이것이 암호일 줄이야

그리고 샤워실에 오면 샤워실 사용방법을 알 수 있게 되죠. 여기서는 적이 하나 나오는데, 굳이 총을 사용할 필요 없이 맨손 격투로도 충분히 이길 수 있을겁니다. 이긴 뒤에는 라이프팩을 챙길 수 있죠.



▲이것이 주인공의 파워다. 알겠나?

그리고 나서 13호차 연결부분에서는 또다시 다른 카드 키가 필요한데, 이를 얻기 위해서는 12호차의 2층으로 올라갑니다. 적을 두 명 해치운 뒤 기계실에서 디스크를 얻고, 컴퓨터를 작동시켜서 12호 열차의 잠겨있는 문을 엽니다.





▲이 기계에 이런 식으로

내려가려 하면 총성이 들리고, 총소리가 난 쪽의 문을 열면 크리스티나가 나오는 동영상이 나옵니다. 크리스티나를 만난 뒤에는 13호 차에 대사 가족이 있다는 정보를 얻고, 주인공은 그녀에게 무전기를 주면서 10호차에 대사가 있으니 보호해달라고 합니다



▲첫 대면부터 총으로

동영상이 끝나고 가운데에서 기계 하나를 볼 수 있는데, 여기에 아까 얻은 카드키B를 사용하면 기계가 업그레이드 됩니다.



▲업그레이드 컴플리트

이제 다시 13호차의 연결부분으로 가서 방금 업 한 카드 키를 사용하면 13호차로 이동합니다. 방을 돌아다니면서 파일을 얻고 나서 14호차의 연결부분으로 가면 연기가 나는 것을 볼 수 있습니다. 이제 2층으

로 올라와서 왼쪽의 방으로 가보면 욕조에 핏물이 고인 것을 볼 수 있는데, 이 욕조를 조사하면 물이 빠지게 되고 9호 차의 입구 열쇠를 얻을 수 있습니다.

다시 비밀번호를 넣는 문이 나오고, 아까 얻은 파일에서 본 12월24일을 비밀번호로 한 번호 1224를 입력하면 문이 열리고 대사 가족을 구할 수 있습니다.



▲많이도 흘렸구만



▲가족이 더 고생이군

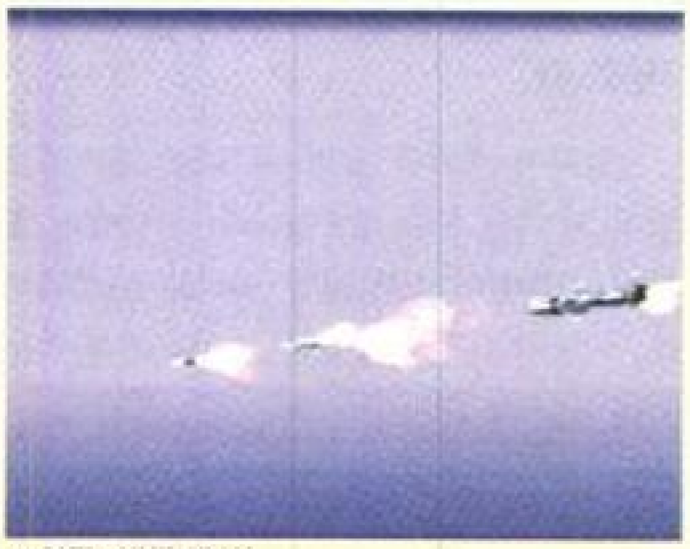
내려와서는 본부의 연락을 받게 되고 연락에 따라서 14호차로 이동하게 됩니다. 그리고 나서는 대사의 가족을 헬기로 보내는데, 이때 크리스티나가 VIP룸으로 와 달라는 연락을 하죠. 대사의 아들에게 목걸이를 받으면서 아버지를 꼭 만나게 해준다고 약속을 합니다





▲약속하마

그리고 나서는 널려있는 탄창을 챙긴 뒤 다시 10호 차의 VIP룸으로 갑니다. 가는 도중 세 번의 교전이 있으니 미리 총에 장전을 해두시면 편합니다. VIP룸으로 오면 대사가 납치되었다는 소식을 듣게 되고, 방에서 나오면 본부에 연락이 와 테러리스트들이 공격을 가해오니 막아내라는 연락을 받게됩니다. 하지만 9호차 연결 부분은 막혀있으므로, 11호차로 와서 처음 들어온 부분을 통해서 열차 위를 건너 9호차로 갑니다. 9호차 근처로 오면 미사일이 발사되고, 본부에서는 빨리 통제실로 가서 미사일의 목표 위치를 바꾸라는 연락이 옵니다.



▲이런, 벌써 발사!

9호 차량을 이용하여 내려옵니다



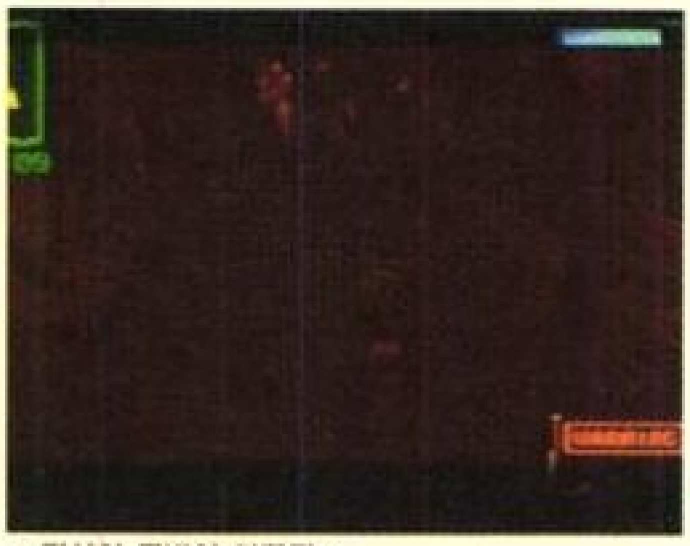
▲9번 차량 내부

내려오면 미사일 룸을 발견하고 8호차 연결부분을 통해 방으로 들어오면 흑인 생존자를 만나 드라이버를 얻게됩니다.



▲반갑구려 동지

미사일 룸으로 와서는 미사일가운데의 흰색 부분을 조사하여 드라이버를 쓰면 미사일이 폭파되고 9호 차는 잠시 폐쇄됩니다.



▲미사일 폭발이 어쩐지…

8호차로 건너와 적을 처리한 후 크레인을 작동시켜서 길을 연 뒤에, 상자를 O버튼으로 밀어 서 길을 만들어줍니다. 그 다음 7호차로 가려하면 다시 카드 키로 막혀있습니다. 일단은 2층으로 와서 미사일 통제실을 장악한 후 경보장치를 끕니다



▲이것이 경보장치



▲이것이 발전장치

발전장치를 가동시킨 후 옆방으로 와서 이 부분을 조사하면, 미니게임(?)인 듯 한 헬기격추게임(?)을 할 수 있습니다.



▲미니게임의 시작이군!

하지만 모두 격추시키기에는 상당한 실력이 요구되니 연습이 필요할 듯 하네요. 일단 이 게임이 끝나면 테러리스트의 리더

가 본부와 교섭을 하면서 빨리 돈을 내놓으라고 독촉합니다.



▲좀 2000만 달러가 좀 뉘 집 에 이름이나 좀 보재지 좀 마 좀

그리고는 크리스티나에게서 9호차에서 합류하자는 무전이 옵니다. 당연히 9호차로 이동해야겠죠?



▲다시 만난 동료들

만나면 6호차에 있는 메디컬 룸으로 가라는 지시를 받고, 대사직원에게 카드키R을 받습니다. 이것으로 7호차의 문을 열 수 있게 되었습니다. 이제 7호차로 와서는 적을 처치하고 나서 방을 다 뒤진 뒤 6호차로 이동합니다. 6호차에는 아직 전원이 켜져있지 않아서 어두으므로 전원실을 찾아서 전원을 올립니다.



▲여기가 발전장치

그리고 나서는 2층의 의무실로 가보면 흑인병사가 누워있고 그가 피를 많이 흘려서 위험하니 혈액을 구해오라고 합니다 흑인병사를 조사하면 목걸이에 그의 피가 B형 Rh+ 라는 것을 알 수 있습니다

옆방에는 인공혈청으로 혈액을 만들 수



▲피가 모자라~~

있으나, 아직 인공혈청이 없으므로 지금으로서는 아무 쓸모가 없습니다.

여기서 분기 흑인병사가 죽으면 엔딩 레벨이 내려가게 됩니다 따라서 재빠른 이동을 해야 합니다

내려와서 반대편 2층으로 올라갑니다. 올라와서 한 방을 조사하면 잠겨있으니, 잠겨있지 않은 다른 방으로 가서 스위치를 작동시켜서 가스를 멈추게 한 후 방에 들어가면 혈청을 구하게 됩니다 다시 인공혈청을 만드는 장소로 이동하여서 파일을 조사하면 출혈이 많을 때는 C와D가 있어야 한다고 합니다 그리고 기계에 인공혈청을 넣은 뒤 B형에 Rh+형에 C와D를 선택하여 만든 후 가져다주면 흑인병사는 살아날 수 있습니다. 그는 5호 차로 가라고 하면서, 그가 가지고 있던 카드키GR을 줍니다. 이제 아래층으로 내려와서 아까의 열리지 않던 문에 카드키를 사용하여 들어온 후, 캐비넷을 조사하여 적외선 스코프와 방탄조끼를 얻을 수 있습니다. 방탄조끼의 경우, 주인공은 입을 수 없는 아이템이지만 흑인병사가 입을 수 있으므로, 아까의 흑인병사에게 돌아가서 방탄조끼를 줍니다. 명심할 것은 이 흑인병사에게 방탄조끼를 주어야만 제대로 된 엔딩을 볼 수 있다는 것입니다.



▲이 캐비넷 안에 있습니다

흑인 병사에게 가서 말을 시켜 안부를 물은 뒤 그에게 USE명령어로 방탄조끼를 입혀줍니다. 그리고 다시 아래층으로 내려와 사다리를 통해 환풍구로 이동을 합니다.



▲여기로 이동하자

다시 열차위로 올라오면 동영상 이나옵니다. 적들의 추가지원(?)이 있고 존재감이 상당한 적도 하나 등장합니다.



▲이놈이 중간보스 3인방 중 한 명

이제 전투가 시작되면서 적들이 앞뒤로 나옵니다. 침착하게 앉은 뒤 뒤쪽의 적부터 없애버린 후 진행을 하다보면 아까의 그 존재감을 만나게되는데, 녀석은 옆의 다른 열차로 뛰어내리며 「넌 할 수 있냐?」하는 듯한 표정을 지으나 바로 주인공이 따라 뛰어 내립니다.



▲이 정도쯤이야

열차 안으로 진입하면 우선 세이브장소가



▲개는 앉아서 공격하자

PlayStation POWER 공략왕!

보이는데, 앞으로 상당량의 아이템을 얻게 되므로 필요 없는 모든 아이템을 박스에 넣어두고 세이브를 한 뒤 옆의 문으로 들어갑니다. 개 2마리와 다른 적을 만나게 되며, 이 중 개들은 앉아서 공격해야만 한다는 점에 주의하시기 바랍니다.

개를 다 처치 한 뒤, 그 개들을 부리던 적을 없애면 유탄을 얻으니 잘 챙겨둡시다. 그리고 옆의 상자를 밀면 그 옆에 탄창도 있습니다. 다시 원래의 출발 장소로 돌아온 뒤 진행하여 적을 두 명 해치운 뒤 옆 칸으로 이동하면 아까의 존재감과 혈전을 벌이게 되죠.



▲폼잡기는~

녀석이 쏘는 석궁은 상당히 강력하지만, 필살의 앉기와 옆 구르기만 잘한다면 어렵지 않게 이길 수 있을 것입니다. 쓰러뜨리면 석궁과 카드키W와 마이크로 필름을 얻는데, 체크를 하면 파일로 저장됩니다. 나중에 나오는 폭탄 해체 이벤트에서 필요하니 꼭 얻으세요.



▲이것이 마이크로 필름 시리즈

보스를 처리한 후에는 진행하지 말고 다시 돌아가 세이브를 할 것을 권합니다. 이는



▲TNT한통

앞으로 있을 미니게임에 대비하기 위해서입니다. 방금 얻은 카드키W로 문을 열면, 본부에서 빨리 본 열차로 되돌아오라는 명령을 받고 카운트다운에 들어가게 됩니다. 이때 열차 운전석을 조사하여 미니게임을 해야하는데, 이것이 상당히 어렵습니다. 열차의 기어를 조정해서 80km를 유지하다가 원하는 장소에 딱 맞추면 되는 데, 독자 스스로의 감각으로 하는 수밖에 없습니다(참고로 필자도 4번만에 성공했습니다. 안 된다고 짜증내시지 마시길). 성공하면 본부에서 연락이 오고 4호 차 내부로 들어오게 됩니다

내려오면 TNT 한 통을 얻습니다 나중에 보스전이나 다수의 적과 싸우는 부분에서 유용하게 사용할 수 있으니 소중하게 간직합시다. 내려오면 적이 교신을 하는 장면을 보게 되고, 그 적을 해치운 뒤 4호 차의 2층으로 올라갑니다 올라오면 VIP룸을 발견하게 되고 예전에 얻어두었던 카드키G를 가져와서 열면 열리는 것을 볼 수 있습니다. 룸으로 들어오면 천사상 4개를 발견하는데, 그 중 2개에 이상한 장치가 있다는 것을 알 수 있습니다. 지금으로는 할 수 있는 일이 없으니 일단은 다시 내려옵시다. 그리고 적을 발견한 방으로 들어오면 기계장치가 있는데 여기서 기계장치를 조작해야 합니다. 화살표버튼, 파란버튼, 린치 모양 버튼 마지막으로 다시 파란버튼을 누르면 뭔가 열리는 소리를 듣게 되고 옆문 아래쪽 문을 통해서 주인공은 5호차로 오게됩니다. 아래층의 이상한 방으로 가면 소리가 들리는데, 잘못 들어가면 적외선 탐지기에 걸리게 됩니다

따라서 지금으로서는 5호 차의 2층으로 가는 수밖에 없습니다. 2층으로 올라와서 문을 열면 경비용 로봇을 만나게되는데, 이 적을 처치하면 탄창을 얻습니다. 그리고 옆에서는 꿈에도 그리던 다른 무기를 얻게됩니다.



▲꿈에도 그리던 다른 무기!! MP5

이제 옆방의 문을 열면 어두운 가운데 적들이 적외선 스코프를 낀 채 공격을 가하는데 적의 붉은 색 점을 향하여 공격하면 됩니다. 2명을 해치운 뒤 노란색 빛이 나는 기계를 조사하면 6호차의 연결 문이 열린 것을 알 수 있습니다. 이제 다시 5호차로 와서 전에 얻은 적외선 안경을 사용해서 이동하면, 적외선경계장치를 해제하고 갈고리가 연결되어 있는 로프를 얻게됩니다.



▲적외선을 피해 조금씩 이동!

이것을 아까 얻은 석궁과 함께 장비합니다. 앞의 문으로 가서 장치를 가동시켜서 위로 올라간 뒤 석궁을 사용하면 밑의 트랩을 잘 피해서 넘어갈 수 있고, 여기서 IC칩을 얻게됩니다.



▲멋지게 성공!



▲이것의 핵심 부품인 IC카드

이제는 4호차로 이동하게 되었습니다. 도착하게 되면 크리스티나에게 연락이 오는데, 갑자기 총성이 들리면서 통신은 두절됩니다. 다시 6호 차의 의무실로 와서 크리스티나를 구출하면 갑자기 보리스에게 연락이 오고 12호차로 오라는 말을 듣습니다. 세이브를 하고는 DISC2로 넘어가게 되죠.

7호 차에서는 8호 차 연결부분의 방에서는 수류탄을 얻게 됩니다

수류탄은 나중에 보스전에서 유용하게 쓰


▲대 보스 전 무기

이니 꼭 챙겨두시길. 그리고 오는 도중에는 지뢰밭도 있으니 잘 피하셔야 합니다. 하나라도 밟으면 바로 에너지를 회복하십시오. 9호차 끝까지 오셨다면 다시 열차위로 올라가 보세요. 동영상으로 다시 한 번 적의 증원과 두 번째의 존재감 넘치는 보스가 화염방사기를 사용하는 것을 볼 수 있습니다.


▲왜 중간 보스들은 나오면 이런 퍼포를 하는것인가

이동하면 중간보스를 만납니다. 여기서 아까 얻은 수류탄 2방을 먹인 뒤 총으로 2~3방 더 공격하면, 그는 폭발하면서 사라지고 마이크로필름B를 얻습니다.


▲어마 뜨거워라 왜인지 달심의 요가 프레임이 생각나는군

역시 A와 마찬가지로 후에 폭탄을 해체 할 때 필요하니까 미리 체크를 해서 파일형태로 둡시다. 내려와서는 바로 세이브를 먼저 한 뒤 12호 차로 들어갑니다. 12호차의 2층 통제실로 가면 보리스가 아까의 흑인병사를 인질로 잡고 있고 그를 쏩니다. 하지만 아까 방탄조끼를 입혔다면 그는 살아나고 나중에 잭을 도와줍니다. 그리고는 보리스와 싸우는데 체력이 엄청나니 충분한 준비가 필요합니다. 그를 쓰러뜨리면 은색 가방과 오각형의 물건을 얻는데 이것은 10호차의 VIP룸의 욕조에서 사용하는 것이니 잘 챙겨둡시다



▲보스들은 신기한 아이템 보관소

방을 빠져나가면 크리스티나가 무사한지 연락을 합니다. 하지만 내려오면 크리스티나에게 다시 연락이 오면서 4호차로 와달라는 무전을 받습니다 4호차 VIP 룸으로 오면 크리스티나는 잡혀갔고 IC칩을 들고 3호차로 오라는 쪽지와 카드키BLK를 얻습니다. 이제3호차 연결부분으로 가서 카드키를 사용하여 3호차로 이동합니다. 3호차로 이동해서는 적 두 명을 처리하고는 2호차 연결부분의 승강기를 타고는 2층으로 올라갑니다. 올라가면 동영상이 나오는데 배신자는 바로 대사관 부하였습니다. 그가 크리스티나를 붙잡고 잭에게 IC칩을 빼앗아 도망을 가려할 때 이상한 복장을 한 자가 덤비고 배신자는 그를 쏘고 갑니다.

알고 보니 그는 대사였습니다. 그는 쓰러지면서 목걸이를 주고, 잡혀간 크리스티나를 구출해달라고 합니다. 다시 1층으로 내려와 아까 올라온 승강기 옆방으로 가서 열


▲바로 이 락커 말이다~!!



▲바로 이것이 최종무기중 하나

쇠1을 얻고 세이브를 해둡니다. 그리고 다시 10호 차 VIP 룸으로 갑니다. 거기서 아까 의심스러웠던 천사상 두 개에 목걸이 두 개를 사용하면 광디스크를 얻으니, 그것을 가지고 16호로 가야합니다. 가기 전에 6호차의 잠긴 락커를 방금 얻은 열쇠로 열 수가 있는데, 이 안에서는 어설트 라이플 이 나옵니다.

그리고 항상 돌아다닐 때는 적과 조우가능성이 있으니 대비를 하면서 이동해야 합니다. 오는 도중 7호 차에는 끔찍한 지뢰와 무인 경비로봇이 있으니 조심하시길. 거기다가 9호 차에는 로봇이 천정에 붙어 있는데 이놈들은 자폭을 하려하니 조금씩 움직여서 놈들이 바닥에 내려오는 순간 재빨리 공격해야 합니다. 9호 차를 올라오면 다시 동영상과 함께 역시 적의 증원과 세 번째의 존재감이 등장하는데, 이 녀석은 양손에 무슨 레일건 같은 것을 들고나오네요. 아이 져아(가 아닌 듯…한데…).


▲이건 꿔… 퀘이크(?)


▲이때 옆으로 회전

적이 총을 쏠려고 빛을 모을 때 R1이나 L1으로 구른 뒤 조준하여 쏘는 것만 반복하면 쉽게 이길 수 있습니다. 수류탄이 있다면 더욱 쉽게 이기실수 있습니다. 보스를 이기


▲여기다 끼우면

면 마이크로필름C를 얻게 됩니다. 그리고는 11호로 내려갑니다. 이제는 다시 10호차 VIP 룸으로 가서 보리스를 죽이고 얻은 5각형 판을 화장실 벽에 끼우면 비밀 문이 열리고, 그 아래로 내려가면 대사의 유언장인 듯한 문서를 볼 수 있습니다.


▲열려라 참깨

이제 16호로 가서 배신자에게 광디스크를 주면, 그는 방탄유리 뒤로 가서 자아도취에 빠진 채 헬기를 타고 도망갑니다. 이제 가방을 조사해서 열쇠를 얻고 그것으로 크리스티나의 수갑을 풀어주면 크리스티나가 장갑차를 몰고 와서 길을 만들어 탈출합니다


▲장갑차로 뚫어 버렷

이제 배신자는 도망을 가버렸고 컴퓨터룸으로 가야하니 다시 4호 차로 갑시다. 가는 길에는 적들이 깔려있으니 준비를 하신 뒤 가야 합니다. 4호 차에 오면 핵폭탄이 작동됐다는 것을 알 수 있고 옆에 있는 노란색 카드 키로 2호 차의 문을 열면 상자가 3개가 있습니다 이제 폭탄을 제거를 해야하는데… 일단 알아두어야 할 것이 있는데 보리스를 죽이고 얻은 담배케이스에는 글자들이 적혀



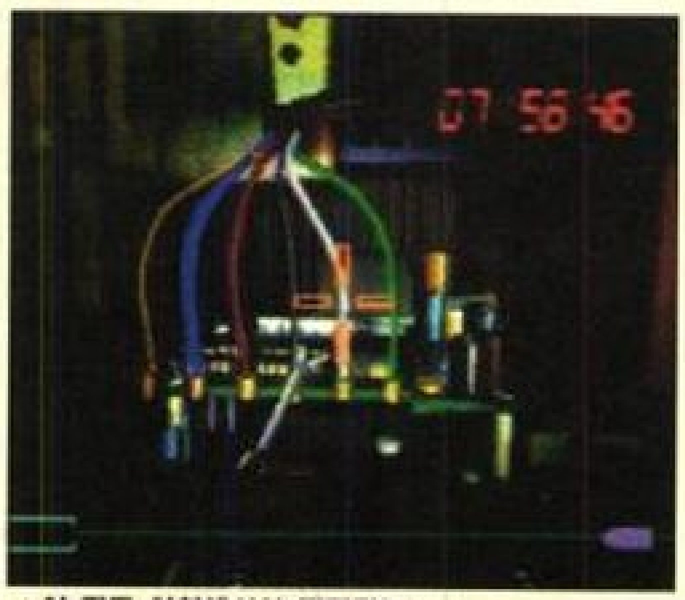
▲내시경


▲3개의상자

있는데, 여기서 폭탄 제거에 필요한 기본 사항을 알 수 있습니다.

*검정선 : 달, *빨강선 : 성, *파란선 : 별 입니다.

이제 마이크로 필름을 봅시다. 파일을 보면 우선 필름A에는 1-W 2-R 3-B 라고 적혀있는데, 이것은 흰색→빨간색→푸른색의 순서로 자르라는 의미입니다. 같은 방법으로 나머지 파일들을 보면 4-R, 5-W, 6-Y, 7-R, 8-Blk, 9-G입니다. 이제 방안으로 와서 방 끝 쪽으로 가보면 벤치와 내시경을 얻으실 수 있습니다


▲이 정도 위치에서야 절단가능

다음은 세 개의 상자입니다. 방 문에서 먼 쪽의 순서로 1→2→3이라고 할 때, 상자에 내시경 카메라를 사용하여서 1번 상자는 흰색→빨강→파랑의 순서로, 2번 상자는 빨→흰→노의 순서, 마지막으로 3번 상자는 빨→검→초의 순서로 절단하시면 됩니다. 절단을 하려면 사진정도의 위치에 맞추어야 자를 수 있다는 표시가 나오고 이 때 O버튼을 누르면 전선을 절단합니다.



▲이것은 또 무슨 소리야~!!

3개 모두 절단을 하면 이제야 엔딩~

하지만 뭔가가 빠진 듯 한 엔딩이 나오고 맨 마지막에는 「당신은 진실을 아직 모릅니다」라는 문구 가 나오면서 「TRY AGAIN」이라는 끔찍한 단어가 나왔습니다. 이것은 진정한 엔딩이 아니라는 것입니다

위의 엔딩은 시나리오B로, 이 게임에서는 시나리오가 모두 5개가 있습니다. 시나리오A를 보기 위해서는 대사와 크리스티나, 흑인 병사까지 모두 살리고 마지막에 배신자를 없애면 됩니다. 위의 시나리오 중 10호차 VIP룸으로 가서 먼저 화장실 유리를 조사해서 대사가 남긴 5라는 메시지를 보고 나서 IC칩을 얻고 그리고 5각형 도형을 얻자마자 바로 끼우면 됩니다. 그 뒤는 거의 같습니다 진정한 플레이어라면 한번 도전해 보시길 바랍니다. 진정한 엔딩(시나리오A)을 보면 시나리오S를 플레이 할 수 있습니다. 시나리오S는 시나리오A를 좀더 개량한 시나리오이고, 여기까지도 클리어 하면 스페셜스테이지에서 처음부터 다시 시작할 수 있습니다. 바이오해저드처럼 무한방권총을 들고 말입니다.





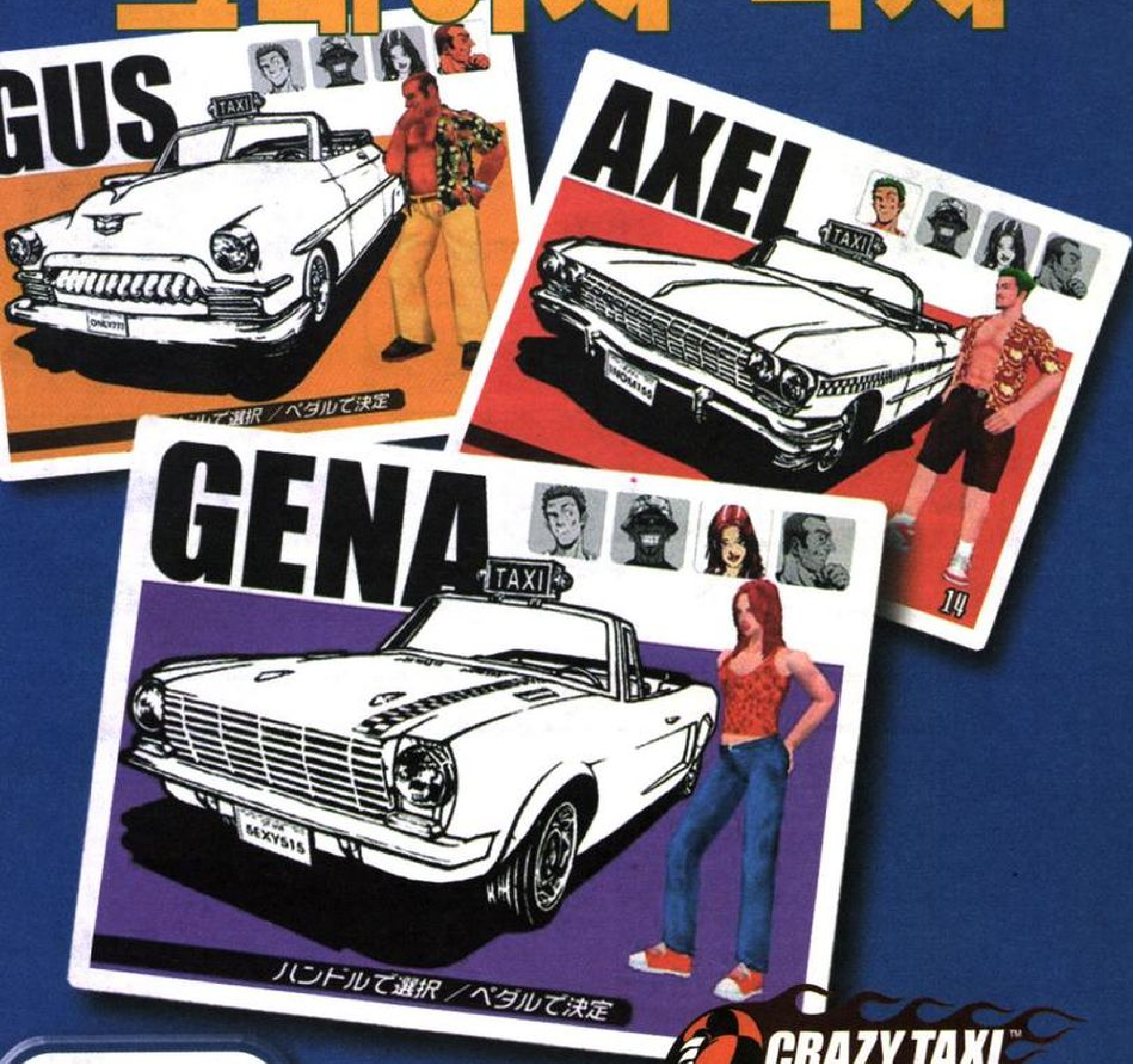


●장르:드라이빙 액션 ●제작사:세가 ●발매일:발매중 ●발매가:5, 800엔

DREAMCAST

손님은 구실일 뿐이다

크레이지 택시



CRAZY TAXI™

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	
사운드	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★★

말이 필요 없다. 이 게임 하나만으로도 드림캐스트라는 게임기를 구입할 이유가 된다. 만약 이 공략본과 드림캐스트를 가지고 있는데, 크레이지 택시라는 소프트가 없다면 당장! 게임 매장으로 달려가자. 돈이 없다면 혼을 팔아라!

공략 ···→ 神拳 JEF FRY + 원고마스터 K 콤비

사전 지식



이것이 아케이드 버전

이 게임은 세가의 AM3 연구소에서 나오미 보드를 사용해서 제작했던 아케이드 게임 「크레이지 택시」를 이식한 것이다.

게임의 배경

크레이지 택시에서 아케이드 맵의 배경이 되는 곳은 미국 샌프란시스코의 실존하는 마을이다. 오리지날 맵의 경우는 그 대상이 어딘지 아직 밝혀지지 않았다.

배경 음악

이 게임에 등장하는 배경 음악은 유명 락 그룹 'OFFSPRING' 과 'BAD RELIGION' 의 인기곡들로 이루어져 있다. 크레이지 택시를 진심으로 즐기는 게이머라면 앨범을 구입하는 것도 게임 외적 즐거움에 도움이 된다.

수록곡의 명단은 다음과 같다.

수록곡 명단

OFFSPRING	All I want
	Way down the line
	Change the world
	The meaning of life
BAD RELIGION	Hear it
	Ten in 2010

ETC…

크레이지 택시에는 제작비 지원 방식의 스폰서를 두어, 「버추어 스트라이커 시리즈」에 이어 게임 제작에 광고를 적극적으로 활용한 사례로 주목을 받기도 하였다. 혹시 싫어하는 체인이 있다면 그곳에 가는 손님을 승차 거부해서 대리 만족을 얻어보자.

등장 업체











START!!

기본 조작 방법

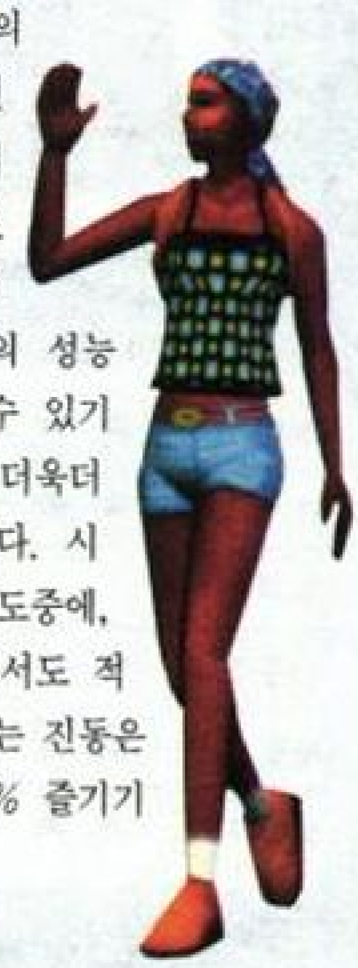
이 게임에서 택시를 조작하기 위한 입력 체계는 상당히 간단하다. 막상 주로 사용하는 버튼은 십자키 또는 아날로그 콘, A, B 버튼, L, R트리거뿐이다. 기어의 변속도 전진과 후진 두 가지뿐(레이싱 전용콘도 지원한다). 물론 깔보다간 큰 코 다친다. 자세한 사항은 기본 조작표를 참조하자.

기본 조작표

기능	A타입	B타입	비고
스타트, 일시 정지	스타트 버튼		-
좌회전	←		아날로그 콘 대응
우회전	→		아날로그 콘 대응
액셀레이터	R트리거	A버튼	-
브레이크	L트리거	B버튼	-
전진기어	B버튼	R트리거	-
후진기어	A버튼	L트리거	-
목적지 보기	X버튼		손님 탑승시
경적 울리기	Y버튼		-

레이싱 컨트롤러의 경우는 전진 기어가 '+버튼', 후진 기어가 '-버튼'이라는 차이를 가지고 있다. 또 옵션에서 키 설정을 A 타입, B 타입으로 설정할 수 있다. A 타입의 경우 아날로그 입력 방식의 L, R트리거를 액셀, 브레이크로 설정하고 있기 때문에 좀더 세밀한 운전이 가능하다. B 타입의 경우는 액셀과 브레이크가 디지털 입력 방식의 A, B 버튼이기 때문에 가속과 감속의 시간이 단축되어 전체적인 기록 향상을 할 수 있다. A 타입을 권장하긴 하지만 R 트리거의 고장이 많으니 주의하자.

진동팩은 필수!



그다지 진동팩의 필요성을 못 느꼈던 게이머라면 이번 기회에 하나 장만하도록 하자. 크레이지 택시에서는 진동팩의 성능을 100% 활용할 수 있기 때문에 플레이어가 더욱더 게임에 몰입하기 쉽다. 시동을 걸 때, 가속 도중에, 충돌시 등 다양하면서도 적절한 상황에 느껴지는 진동은 크레이지 택시 100% 즐기기의 필수 요소.

게임을 시작하기에 앞서

이 게임은 일본이 배경이 아닌, 명백한 서구적 냄새가 물씬 풍기는 게임이다. 이 게임을 일본어로 즐긴다면 기모노를 입고 프랑스 식당에 가는 것보다 더 어색하다고 할 수 있을 정도. 언어 설정을 영어로 맞춘 후 게임을 시작하자. 방법은 다음과 같다.

① GD를 넣지 않은 상태로 드림캐스트에 전원을 넣는다.



② SETTING 모드에 들어간다.

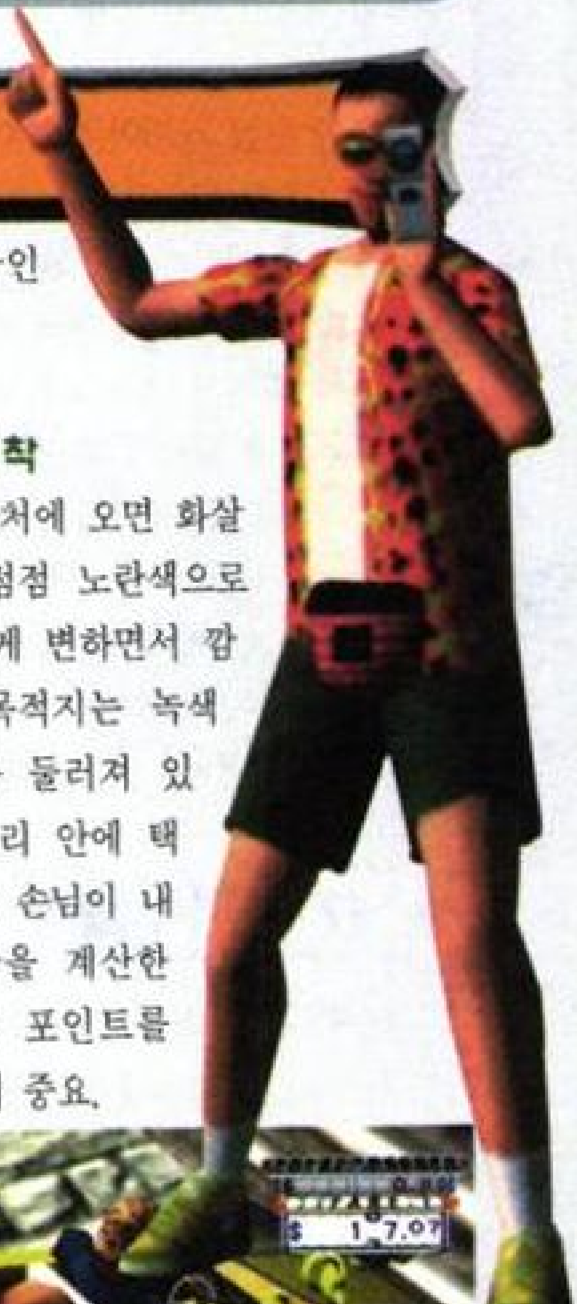
③ 언어 설정을 Japanese에서 English로 바꾼다.



④ 모든 것이 영어로 표시된다. 목적지 표시의 yd를 주목하자. 서양에서 쓰이는 야드(Yard)라는 것이다. 그러나 단지 단위만 미터에서 야드로 바뀌는 것이므로 당황하지는 말자. 참고로 1야드는 약 0.91m이다.



게임 방식



크레이지 택시의 룰은 간단하다. 「최대한 많은 돈을 벌어라」라는 것이 가장 기본적인 룰. 많은 손님을 태우고, 오랜 시간 플레이하고, 다양한 테크닉을 익히는 것 등은 모두 저 범주 안에 들어간다. 최대한 많은 돈을 벌기 위해서는 최단 시간 내에 손님을 목적지에 태워다 주어야 하고, 시간 단축을 위해서는 맵을 외우는 것은 물론, 단축 코스와 각종 드라이빙 테크닉을 완전히 마스터해야하는 것. 아! 합승은 금지. 세부 설명은 다음과 같다.

1. 손님을 태운다

택시를 몰고 가다보면 거리에 있는 사람들 중, 머리 위에 $ 마크가 있는 사람을 발견 할 수 있을 것이다. 그 손님이 들어가 있는 원에 맞추어서 택시를 멈추면 손님이 택시에 타게된다.

2. 목적지를 향해 달린다

손님을 태우면 좌측에 손님이 가고자 하는 목적지와 제한 시간이 나오고 화면 상단의 화살표가 방향을 제시해준다. 화살표를 따라 달리면 되지만, 이 화살표는 나침반과 같은 기능을 하는 것일 뿐, 도로 사정과는 관련이 없어서 종종 전혀 엉뚱한 방향을 가리키기도 하니 주의하자. 목적지가 기억이 나지 않을 때에는 X 버튼으로 목적지를 확인 할 수 있다.

3. 목적지 도착

목적지 근처에 오면 화살표의 색이 점점 노란색으로 변하다 빨갛게 변하면서 깜빡거린다. 목적지는 녹색의 테두리가 둘러져 있고, 그 테두리 안에 택시를 세우면 손님이 내리면서 요금을 계산한다. 스톱핑 포인트를 잘 잡는 것이 중요.



▲목표물 포착



▲ 애…애가 나오려고 해요



▲과격하지만 이것이 모범 크레이지 택시어(TAXIER?)

제한 시간

손님을 태우면 손님이 목적지까지의 제한 시간을 제시한다. 그 제한 시간만큼 총 시간에 더해지며 남은 제한 시간은 손님 머리 위에서 카운트다운이 되고 있는 숫자로 파악할 수 있다. 즉 빨리 데려다주면 줄수록 얻을 수 있는 시간이 많아지게 된다. 게다가 당근과 채찍이 또 준비되어 있다. 얼마나 빨리 데려다 주는가에 따라 보너스 타임이 정해져 있다는 것. 남은 시간에 따라 손님 머리 위에 표시되는 제한 시간의 색이 변하며, 그에 따라 얻는 보너스 타임도 다르다. 자세한 사항은 다음 표와 같다.

보통 거리에 상관없이 10초 정도까지는 녹색이 유지되고 그 이하로 내려가면 노란

색	판정	보너스 타임	비고
녹색	SPEEDY	5초	
노란색	NORMAL	2초	
빨간색	SLOWLY	없음	
보라색	BAD	없음	운임 없음

색, 7초 정도부터 빨간색, 0초가 되면 보라색으로 변한다. 보라색이 되면 BAD 판정과 함께 손님이 뛰어내리고, 돈을 받지 못하게 된다. 그러나 목적지의 바로 옆이라면 제한 시간이 0초가 된 후에도 한참 동안 내리지 않는다. SPEEDY 판정 대신 SLOWLY 판정을 받았을 때는 단순히 보너스 타임 5초가 아닌 추가로 얻었을 잔여 시간마저 잃는 것이므로 실제 시간 차이는 15초도 넘어가는 경우가 종종 있다.



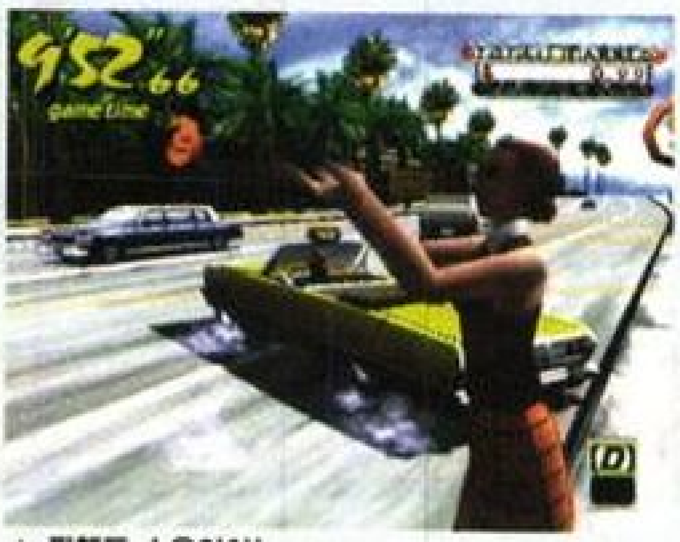
▶ 다 왔는데 그냥 내리나 이 $%#$%!

손님을 대하는 마음

크레이지 택시에서도 손님이 王이다. 안전 운전을 통해 쾌적한 승차감을 선사할 필요는 없지만 최대한 빨리 모셔다 드려야만 한다. 그러기 위한 몇 가지 기본 원칙을 다시 한번 명심해보자.

1. 최대한 손님 가까이에 정차한다

손님에게서 멀리 정차하게되면 승차할 때까지 상당한 시간이 소요된다. 3걸음 이상 걷지 않도록 하는 것이 프로 택시기사의 자세. 손님의 근처에 너무 빠른 속도로 다가가면 손님은 몸을 날려서 피하게 되는데, 바로 이것이 최악의 사태. 거짓말 약간 보태서 택시와의 거리가 10미터는 된다. 천천히 다가가는 것은 크레이지 택시가 아니다! 라고 생각하는 사람은 드리프트를 사용해서 손님의 도주로(?)를 봉쇄하는 것도 멋지다.



▲ 피해도 소용없어!

2. 단축 코스를 외우자

택시 기사라면 당연히 길을 잘 알아야한다. 자동 항법 장치가 머리에 있는 것처럼 언제나 손님이 가고자하는 곳의 위치가 확실히 떠오를 정도로 지도를 외우는 것은 기본. 그리고 지름길을 능숙하게 사용해야 더 많은 돈을 벌 수 있다.

3. 사고를 최대한 줄인다

물론 어떤 사고가 나더라도 인명 피해도 없고, 부서진 건물은 잠시 눈을 돌리면 고쳐져 있는 곳이지만, 그런 것은 중요한 것이 아니다. 중요한 것은 바로 영업 방해. 사고로 인해 목적지에 도착하는 시간이 지연되는 것이 괴로울 뿐이다. 특히 차체가 가벼운 자전거, 또는 지나의 경우는 더더욱 그러하니 중, 대형차나 커브길에서는 많은 주의가 필요하다.

4. 적당한 승차거부를 하자

꼭 택시 운전을 하다보면 길 건너서 타는 것을 싫어하는 인간들이 있다. 이런 인간들은 가볍게 승차 거부를 하자. 물론 그 손님의 목적지를 예측할 정도의 실력이 뒷받침되어야 가능한 얘기겠지만. 일단 U턴하는 것은 절대로 좋지 않다는 것을 명심.

승차 거부를 위한 손님 구별하기 테크닉

손님의 목적지를 구별하는 방법은 손님을 둘러싼 원과 $ 마크의 색, 인상착의, 기다리는 위치 등을 종합해서 할 수 있다. 인상착의와 위치는 경험치가 쌓이지 않으면 파악하기 힘들지만 색을 통한 거리의 구별 정도는 초보 택시 운전사도 쉽게 할 수 있다. 색에 따른 거리는 다음과 같다.

여기서 녹색 손님의 경우는 목적지까지의 거리가 보통 1Km 이상, 빨간색 손님의 경우는 200m 이하의 거리에 목적지가 있다는 것을 명심하자.

거리에 따른 구별

원거리 ◀◀◁◁◁▷▷▷▶▶ 단거리

$ $ $ $ $

인상착의에 따른 구별

아래 등장하는 손님들은 언제나 서 있는 곳이 일정하다. 자주 플레이하다 보면 손님의 얼굴만 봐도 어디로 갈 것인지 구별할 수 있다.



티끌 모아 태산, 팁을 모으자!

손님을 태운 상태에서는 경우에 따라 팁을 받을 수 있다. 다음과 같은 경우가 바로 그것.

1. Crazythrough(크레이지 스루)

도로에 있는 다른 차들을 한 대 앞지를 때마다, 한번씩 팁을 받을 수 있다. 단, 트레일러의 경우는 2번.



▲트레일러는 2대로 친다

2. Crazyjump(크레이지 점프)

점프한 상태에서 체공 시간에 따라 팁을 받는다. 높이 뛰면 뛸수록 돈을 많이 받을 수 있다.



◀크레이지 로켓

3. Crazydrift(크레이지 드리프트)

크레이지 드리프트를 하면 팁을 준다. 손님을 목적지에 내려줄 때에도 드리프트를 사용한 정차를 할 것을 권한다.



위의 조건을 만족시키면 0.25$의 팁을 주고 도중에 다른 차에 부딪히지 않으면 콤보로 이어지게 된다. 콤보가 이어지면 0.25$~ 0.5$씩 팁이 증가하게된다. 즉, 10 콤보만 넘어도 한번에 받는 팁이 2.5$ 이상이 되는 것이다.

라이센스를 획득하라!

게임이 끝나면 획득한 돈에 따라 플레이어의 크레이지 라이센스가 발급된다. S 등급 이상을 받으면 엔딩을 볼 수 있다. 각 라이센스의 조건은 다음과 같다.

라이센스 획득 조건

라이센스	조건
No License	0$
E Class License	000.01$~999.99$
D Class License	1000.00$~1999.99$
C Class License	2000.00$~2999.99$
B Class License	3000.00$~3999.99$
A Class License	4000.00$~4999.99$
S Class License	5000.00$~9999.99$
AWESOME	10000.00$~19999.99$
CRAZY	20000.00$ 이상

내일을 위한 하이 테크닉

노련한 택시 운전을 위한 하이 테크닉이다. 모두 익혀야 제대로 게임을 즐길 수 있음을 명심하자.

크레이지 대시(Crazy Dash)

●방법: 엑셀을 뗀 상태에서 전진 기어(D)를 입력하면서 엑셀을 누른다.



▲ 급 가속

●효과: 출발 시 급 가속을 하기 위한 용도로 사용되는 기술로 일정 스피드 이하에서만 발동된다. 성공하면 진동팩에 진동이 온다. 전진기어(D)를 입력한 후 엑셀을 밟을 때까지의 시간차는 약 0.1초 정도.

크레이지 드리프트(Crazy Drift)

●방법: 주행 상태에서 기어를 전진(D) ▶ 후진(R)로 변환하면서 좌측 또는 우측으로 회전한다.



▲ 헤어핀도 문제없다

●효과: 급커브를 감속 없이 돌 수 있는 드리프트가 발생한다. 드리프트엔 팁을 받을 수 있다. 크레이지 대시 또는 리미트 컷을 사용한 급 가속시에는 사용할 수 없다.

리미트 컷(Limit Cut)

●방법: 주행 중 엑셀을 뗀다 ▶ 후진(R) ▶ 전진(D) ▶ 엑셀을 밟는다

●효과: 하이 테크닉 중 가장 중요한 기술로, 일정 속도 이상에서는 발동되지 않는 크레이지 대시와는 다르게 계속된 가속이 가능하다(물론 무한은 아니다). 엑셀을 완전히 뗀 상태에서 후진기어를 입력하지 않으면 발동되지 않는다. 전진기어 ▶ 엑셀의 타이밍은 크레이지 대시와 같은 약 0.1초 정도. 쉴 새 없이 리미트 컷을 반복해서 계속 속도를 올리는 것이 중요하다. 반복의 주기는 3초 정도. 리미트 컷에 의한 가속이 끝나는 타이밍에 맞추어 사용하면 된다. 성공 시 진동팩의 진동을 느낄 수 있다. 노파심에서 한마디 덧붙이자면 '지나친 리미트 컷은 안 하느니만 못하다는 것'이다. 일단 기본적인 운전 기술을 모두 익힐 때까지는 리미트 컷을 사용하지 않는 것도 좋다. S 라이센스 이상을 받을 수준의 실력이 될 때 저 말의 깊은 의미를 깨달을 수 있을 것이다.



▲ 속도계를 주시하라

크레이지 스톱(Crazy Stop)

●**방법**: 크레이지 대시 또는 리미트 컷 직후 기어를 후진(R)으로 변환하면서 브레이크를 건다.

●**효과**: 급 제동을 걸 수 있다. 성공 시 차체가 앞으로 쏠리면서 멈춘다. '덜컹' 하는 느낌의 브레이킹.



▲ 덜컹

에어 드리프트(Air Drift)

●**방법**: 점프 중 원하는 방향의 반대로 핸들을 돌리면서 브레이크를 밟는다.

●**효과**: 점프 중에는 방향을 반대로 입력해야 착지 시 올바른 방향으로 차체를 돌릴 수 있다.

크레이지 백대시(Crazy Backdash)

●**방법**: 크레이지 대시 또는 리미트 컷 직후 기어를 후진(R)으로 변환한다.

●**효과**: 크레이지 스톱 모션이 나온 후, 후진으로 급가속이 된다. U턴 또는 후진 거리가 길 경우 반드시 사용해서 시간 단축을 하도록 하자.

크레이지 턴(Crazy Turn)

●**방법**: 멈춘 상태에서 기어를 전진(D)으로 입력한 후 엑셀을 밟고 핸들을 원하는 방향으로 최대한 돌린다. 그 상태에서 엑셀을 떼고 기어를 후진(R) ▶ 전진(D)으로 입력하면서 엑셀을 밟는다.

●**효과**: 제자리에서 차체를 원하는 방향으로 빠르게 돌릴 수 있다. 멈춘 상태에서 반대 방향으로 출발하는 경우 사용하면 시간을 현저히 단축할 수 있다.

크레이지 백 드리프트(Crazy Back Drift)

●**방법**: 주행 중 기어를 후진(R) ▶ 전진(D)으로 변환하면서 좌회전 또는 우회전한다. 차체가 180° 회전할 때까지 핸들을 회전 방향으로 유지한다.

●**효과**: 드리프트로 180° 턴을 할 수 있다. 헤어핀 커브 또는 U턴을 해야 할 경우 사용하도록 하자.

백 리미트 컷(Back Limit Cut)

●**방법**: 후진 중 엑셀을 뗀다 ▶ 기어를 전진(D) ▶ 후진(R) ▶ 엑셀을 밟는다..

●**효과**: 후진으로 리미트 컷을 사용하는 것으로 실전에서는 사용할 상황이 매우 적다. 그러나 멀리 있는 배후의 손님을 태울 때 사용할 경우가 발생할 수 있으니 익숙할 정도로 익혀두자. 방법은 리미트 컷을 반대로 적용하는 것인데, 타이밍이 익숙하다고 해도 막상 하다보면 손이 꼬이곤 하니 주의하자. 물론 백 리미트 컷도 엑셀을 완전히 뗀 상태에서 전진(D)에서 후진(R)으로 변환하지 않으면 발동되지 않는다. 궁극의 사용법은 역주로 클리어하기를 시도하는 것. 모든 것을 마스터한 진정한 크레이지 택시 운전사라면 한번쯤 시도해보자. 불가능은 없다.

정차(停車)의 미학

시간 단축을 위한 하이 테크닉 중 빼놓을 수 없는 것이 바로 스톱핑 테크닉(Stopping Technique)이다. 빠른 속도로 목적지에 다다른 후 근처의 지형지물을 사용해 급정지를 하는 것을 말하는 것으로 유용하게 이용할 수 있는 지형지물은 다음과 같다.

1. 전화박스

부술 수 있는 물건 중 가장 무거운 것이 바로 전화 박스이다. 웬만큼 빠른 스피드라도 충돌하면서 스피드를 단숨에 감속시킬 정도의 중량의 물건이고, 목적지에 종종 보란 듯이 서있는 경우가 많다. 또한 충돌 후 부서져버리기 때문에 손님이 내린 후 전진하기가 쉽다. 측면으로 충돌하면 차체가 멀리 튕겨 나가는 경우가 종종 있으므로 정면 충돌로 멈추는 경우에만 사용하도록 하자.

2. 모래 상자

전화 박스 다음으로 무거운 물건으로 용도는 전화 박스와 같다. 역시 측면 충돌시에는 별다른 효과가 없으니 정면 충돌로만 사용하자.

3. 얇은 기둥

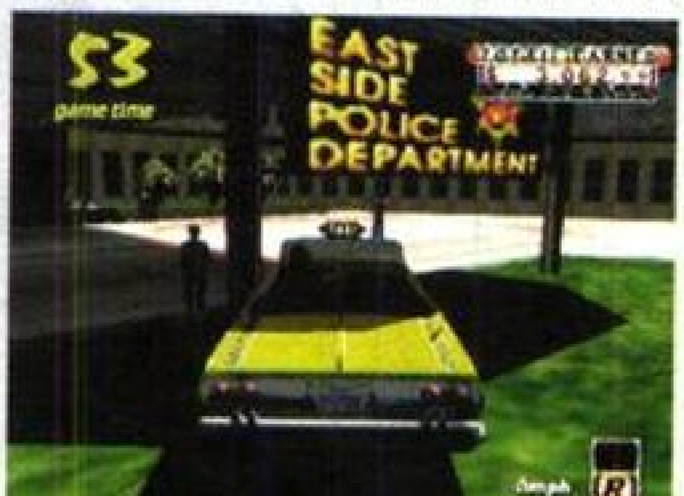
부서지지 않기 때문에 충돌과 동시에 스피드를 0으로 만들 수 있다. 게다가 차체가 튕겨 나가는 경우도 없다. 그러나 정면 충돌 시에는 이후 전진하기가 곤란하므로 드리프트를 사용한 스톱으로 측면 충돌을 하도록 하자.

4. 입식 간판

간판의 경우도 역시 부서지지 않기 때문에 단숨에 택시를 멈출 수 있다. 물론 측면 충돌을 사용해야한다. 간판의 전면, 측면 어디에 부딪히든 차체가 튕겨 나가지 않으므로 목적지에 간판이 있다면 꼭 사용하도록 하자.



▲ 전화 박스의 용도는 사실?



▲ 익숙해지려면 드리프트에 대한 이해도가 높아야한다



▲ 튼튼한 게 제일

캐릭터 소개

캐릭터간의 차이가 없다고 생각하는 플레이어가 많은데, 사실 각각의 캐릭터는 독특한 개성을 가지고 있다. 자신에게 맞는 캐릭터를 골라서 사용하도록 하자. 특징을 정리해보면 다음과 같다.

엑셀(Axel)



어느 게임에서나 등장하는 주인공 격의 캐릭터로 평균적인 성능을 가지고 있다.

나이	21세
성별	남
키	183cm
몸무게	72kg
혈액형	B형
번호판	1NOM155 [I'm no miss]

B.D JOE



최고 속도가 가장 빠른 캐릭터. 그러나 풀밭 위에서는 현저히 느리고 차체의 폭이 넓다는 것도 단점으로 작용한다.

나이	25세
성별	남
키	179cm
몸무게	68kg
혈액형	O형
번호판	2HOP26O [to hop to go]

지나(Gena)



차체가 전 캐릭터 중 가장 작고, 가볍다. 게다가 가속 성능이 매우 뛰어나다는 장점이 있다. 그러나 가벼운 차체 때문에 다른 차와의 충돌 시 스피드가 많이 떨어진다는 단점이 있다.

나이	23세
성별	여
키	175cm
몸무게	??kg
혈액형	AB형
번호판	5SEXY515 [sexy sister]

거스(Gus)



중년의 멋을 물씬 풍기는 캐릭터. 손님의 불평에도 능청스럽게 넘어가는 말솜씨도 겸비.

차체의 무게가 전 캐릭터 중 가장 무겁다. 그 때문에 가속 성능은 상대적으로 떨어지지만 다른 차와의 충돌 시 영향을 가장 적게 받고, 풀밭에서도 느려지지 않는다는 장점이 있다.

나이	42
성별	남
키	176cm
몸무게	85kg
혈액형	B형
번호판	ONLY777 [only three-7]

숨겨진 요소

시점 전환과 속력 표시

드림캐스트의 C 포트에 패드를 하나 더 연결하면 버튼 조작을 통해 시점 조절과 속도계를 등장시킬 수 있다. 크레이지 박스에서도 모두 사용 가능.

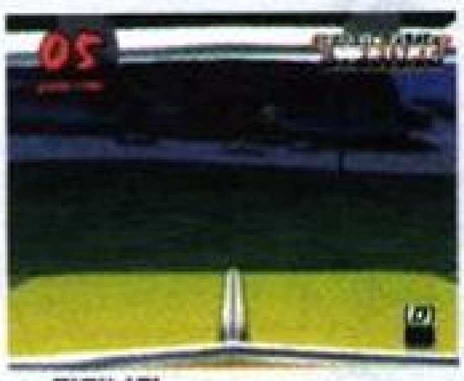
일반 시점



원래 사용하는 배후 시점. 1인칭이나 고정 카메라 시점으로 전환한 다음에 다시 돌아오고 싶으면 A 버튼을 눌러주면 된다.

1인칭시점

스타트 버튼을 누른 후 B 버튼을 누르면 된다. 자동차 유리창 때문에 화면이 푸른색 계열로 변하게 된다.



▲ 멀미난다

고정 카메라 시점

스타트 버튼을 누른 후 Y 버튼을 누른다. 데모 화면과 같은 고정 카메라 시점으로 변한다. 지시 화살표, $ 마크, 도착 지점 표시가 모두 사라지고 시점 전환이 자주 이루어지기 때문에 종종 엉뚱한 방향으로 가게 된다. 최강의 난이도.



▲ 여기가 어디냐

속도계 등장

X 버튼을 5번 누르면 기어 표시 옆에 속도 게이지가 등장하게 된다.



▲ 기어 표시 옆을 주시하라

Dreamcast

POWER 공략왕!

ETC

1. 역주 모드(another day)



▲ 반대로 시작한다.



▲ 역주 시에만 등장하는 숨겨진 손님

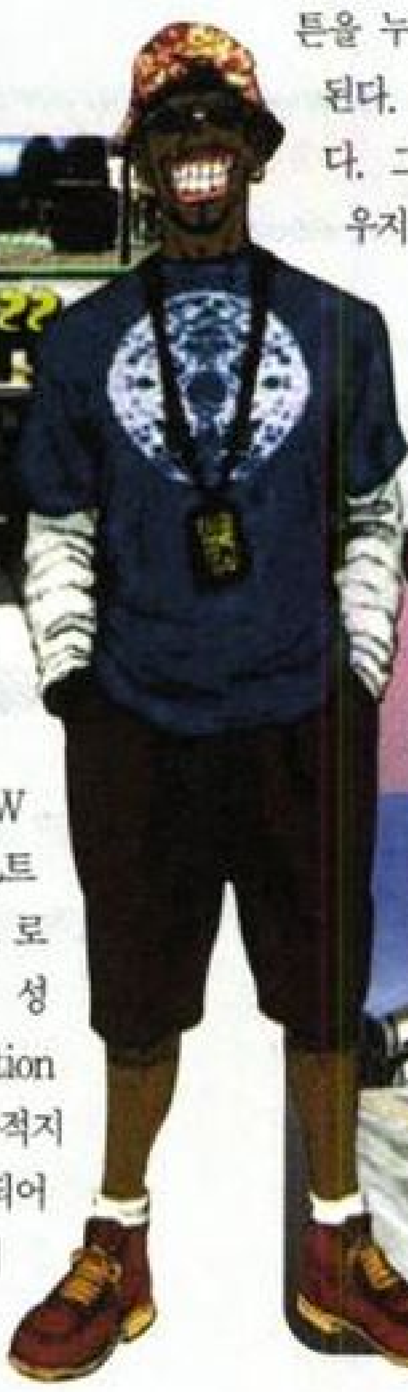
캐릭터 선택시 R트리거를 한 번 누르고 다시 한번 R트리거를 누른 상태에서 A로 선택한다.

화면 좌측 하단에 another day라는 글자가 뜨면 성공. 출발 지점에서 차체가 반대 방향으로 향해있고 손님들의 배치도 전혀 다르다. 그러나 정상 모드에 비해 손님의 수가 현저히 적기 때문에 초심자가 시도하면 금방 게임 오버 될 확률이 높다.

2. 목적지 표시 없애기 (no destination mark)



▲ 조금 더 어렵다



Play Time 선택 후 NOW LOADING 표시가 나타날 때 L트리거와 스타트 버튼을 누른 채로 로딩이 끝날 때까지 있으면 된다. 성공하면 화면 좌측에 no destination mark 라는 글자가 나타난다. 목적지에 있던 녹색 표시가 바닥에만 되어 있어서 목적지를 찾기가 다소 어려워진다.

3. 방향 지시화살표 없애기 (no arrows)

Play Time 선택 후 NOW LOADING 표시가 나타날 때 R트리거와 스타트 버튼을 누른 채로 로딩이 끝날 때까지 있으면 된다. 성공하면 화면 좌측에 no arrows라는 글자가 나타난다. 목적지의 방향을 표시해주는 화살표가 없어진다.



▲ 어디로 가야하나

4. expert

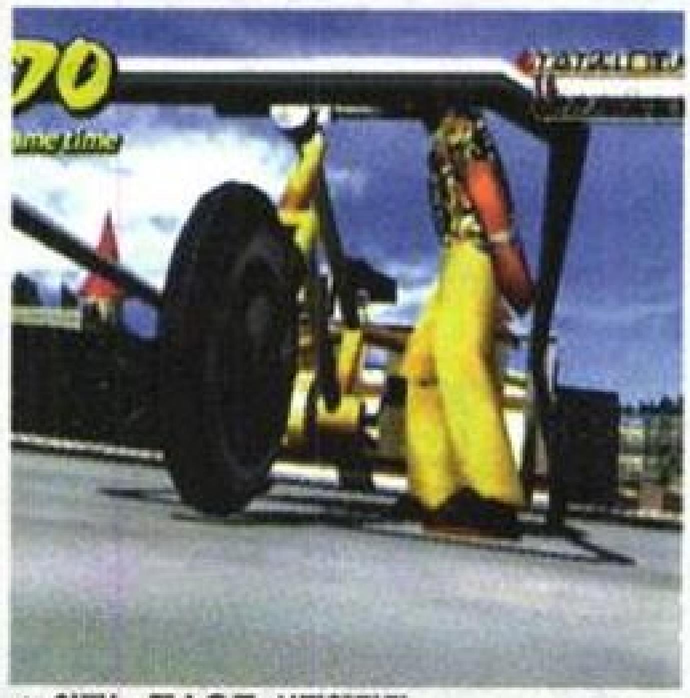


▲ 이런 것이 인생

Play Time 선택 후 NOW LOADING 표시가 나타날 때 L, R트리거와 스타트 버튼을 누른 채로 로딩이 끝날 때까지 있으면 된다. 도착 지점과 화살표가 모두 없어진다. 그야말로 익스퍼트 모드. 맵을 다 외우지 못한다면 시도하지 말자.

5. 자전거 선택

캐릭터 선택 시 L, R트리거를 동시에 다섯 번 누른 후 여섯 번 째 누르고 있는 상태에서 A 버튼으로 선택한다. '찌릉찌릉' 하는 자전거 소리가 나면 성공. 크레이지 박스를 모두 클리어하지 못해도 자전거를 사용할 수 있다.



▲ 아빠는 맨손으로 시작했단다

6. 역주 모드 + 자전거 선택



캐릭터 선택 시 L, R트리거를 동시에 여섯 번 누른 상태에서 L트리거만 떼고 R트리거를 한번 더 누르고(떼지 않고) A 버튼으로 캐릭터를 선택한다. 자전거로 역주를 할 수 있다. 성공 시 '찌릉찌릉' 소리와 함께 화면 좌측에 another day 라는 글자가 나타난다.

자전거의 특징

가속, 감속 성능이 자동차에 비해 월등하다. 회전 능력이 우수하다. 그러나 최고 속도는 자동차에 비해 느리고, 차체가 매우 가벼워서 다른 차와의 충돌 시 진행 방향이 바뀌게 되는 경우가 많아서 곤란하다. 자전거를 사용한 후 데모를 보면 자동차 대신 자전거가 등장한다.



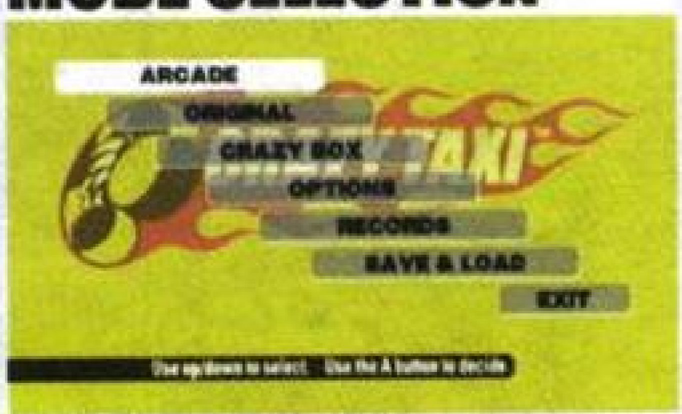


▲ 데모 화면

각 모드별 분석

DC용 크레이지 택시에는 아케이드 버전에서 즐길 수 있었던 맵 이외에 오리지널 맵 하나와 다양한 미니 게임을 모아놓은 크레이지 박스가 추가되었다. 아케이드와 오리지널 맵의 공략은 부록으로 나간 대형 맵을 참조하면서 보도록 하자.

MODE SELECTION



▲ MODE SELECTION 화면

● 옵션(OPTION) 게임에 관련 설정을 바꿀 수 있는 곳

■시간 설정(TIME SETTING)
'PLAY BY ARCADE RULE'에서의 시작 시간 설정. 45~70초까지 설정 가능.

■시간 난이도(TIME DIFFICULT)
'PLAY BY ARCADE RULE'에서의 시간 난이도 설정. EASY~HARD까지 설정 가능. DIFFICULT로 갈수록 주어지는 시간이 짧아진다.

■통량 설정(TRAFFIC DIFFICULT)
'PLAY BY ARCADE RULE'에서의 교통량 설정. EASY~HARD까지 설정 가능. DIFFICULT로 갈수록 도로의 교통량이 많아진다.

■오디오 설정(AUDIO)
오디오 출력을 MONO, STEREO로 설정할 수 있다.

■뮤직 볼륨(MUSIC VOLUME)
배경 음악의 볼륨을 설정한다.

■특수 효과음 설정(SE VOLUME)
배경 음악을 제외한 모든 특수 효과의 볼륨 설정

■콘트롤러 셋팅 (CONTROLLER SETTING)
컨트롤러 버튼 설정. A 타입과 B 타입이 있다. 기본 조작 표를 참조하자.

■진동(VIBRATION)
진동팩의 사용 여부 설정.

● 크레이지 박스(CRAZY BOX)

크레이지 택시의 소장 가치를 2배로 높여준 미니 게임이 모여있는 곳. 9가지의 기본 게임과 7가지의 숨겨진 게임이 존재한다. 총 16가지 게임의 명단은 다음 표와 같다. 모두 클리어 하면 자전거를 얻을 수 있다. 캐릭터 선택 화면에서 원하는 캐릭터에서 를 입력하면 선택 가능. 친구들과 기록 대결로 불타올라보자!

CRAZY BOX



▲ 총 16가지

1-1 크레이지 점프(CRAZY JUMP)

난이도: ★

점프로 150M를 넘는 거리를 날아가면 클리어! 리미트 컷을 사용하면 너무나도 쉽게 클리어할 수 있다. 시작 위치에서 후진을 해서 대시 거리를 늘리는 것이 기록 향상의 포인트. 그러나 점프대에서 내려가기 전에 지나친 가속을 하면 차체가 공중에 떠서 접지 거리가 짧아져서 기록이 안 좋아진다. 크레이지 대시로 스타트한 후 내리막까지는 리미트 컷을 쓰지 않도록 하자. 가장 적합한 차체는 경량인 지나의 차체. 360M 정도라면 훌륭한 기록이다.



◀ 이 정도

1-2 크레이지 플래그(CRAZY FLAG)

난이도: ★

시작 위치의 반대 방향에 있는 깃발에 20초의 제한시간 내에 부딪히면 클리어! 크레이지 턴을 사용해서 180° 턴을 해야 좋은 기록을 낼 수 있다. 적합한 차체는 자전거.



▲ 크레이지 턴은 필수

1-3 크레이지 벌룬(CRAZY BALLOONS)

난이도: ★★

제한시간 내에 맵 위의 모든 풍선을 터뜨리는 것이 목적. 바깥에서부터 안쪽으로 나선형을 그리며 풍선을 터뜨리면 좋은 기록을 낼 수 있다. 풀발에서 가속 성능이 떨어지는 B.D JOE는 가급적이면 사용하지 않도록 하자.



▲ 그저 터뜨릴 뿐

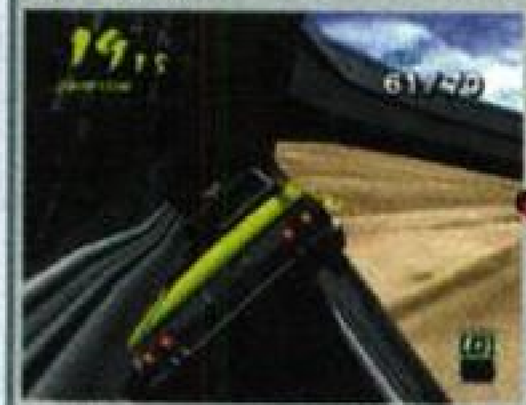
1-S 크레이지 볼링(CRAZY BOWLING)

난이도: ★★★★★

1-1~1-3을 모두 클리어하면 등장하는 미니 게임으로 그 난이도는 앞의 3가지와 차원이 다르다. 맵 위의 볼링 핀 70개를 제한시간 내에 모두 쓰러뜨려야 클리어를 할 수 있다. 크레이지 드리프트를 적절히 사용하지 않으면 스트라이크를 하기 힘들고 약간이라도 스피드를 줄이면 시간이 모자라서 클리어하지 못하게 된다. 특히 마지막 볼링 핀으로 가는 직선 주로에서는 리미트 컷을 사용해야 시간이 남는다. 크레이지 드리프트를 사용

하여 능숙하게 차체를 다룰 수 없다면 클리어에 대한 꿈도 꾸지 말자. 양옆의 도랑에는 공이 들어가는 입구가 있는데 이 곳에 들어가면 시작 위치로 나오게 된다.


▲ 이 정도 각도의 드리프트가 적당하다


▲ 이곳에 들어가면


▲ 이리로 나온다

2-1 크레이지 드리프트(CRAZY DRIFT)

난이도: ★

제한시간 내에 총 15 콤보 이상의 크레이지 드리프트 콤보를 내면 클리어 할 수 있다.



▶ 그다지 어렵지 않다

2-2 크레이지 턴(CRAZY TURN)

난이도: ★★

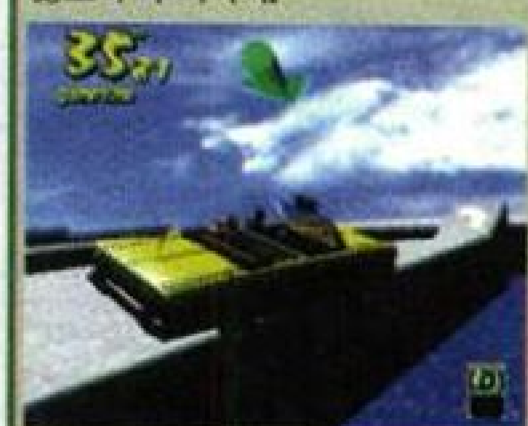
제한시간 내에 맵의 마지막 부분에 도착하면 클리어! 헤어핀 커브가 연속으로 등장하기 때문에 크레이지 백 드리프트를 쓰지 않으면 클리어하기가 힘들다. 자전거를 사용하는 것이 가장 적당하다. 마지막 도착 지점에서 브레이킹 포인트를 놓치면 바다로 추락하니 주의하자.


▲ 이곳에서는 드리프트로 뛰어내리자

2-3 크레이지 바운드(CRAZY BOUND)

난이도: ★★★

역시 제한시간 내에 목적지에 다다르면 클리어할 수 있다. 그러나 길이 끊어져있어서 점프대를 통해서 건너편으로 가야한다. 드리프트를 하면서 점프를 하는 연습을 하는 곳. 알맞은 타이밍의 드리프트와 공중 제어 능력이 클리어 여부를 가능한다. 마지막 직선 코스 후 도착 지점이 상당히 좁으므로 감속 타이밍을 놓치지 않도록 주의하자.


▲ 이렇게 된다



▲ 잘못 착지하면 추락사

2-S 크레이지 지그재그(CRAZY ZIGZAG)

난이도: ★★★★★

2-1~2-3을 모두 클리어하면 등장하는 게임으로 역시 제한시간 내에 맵의 마지막 부분에 다다르면 클리어 할 수 있다. 최악의 난이도를 자랑하는 미니 게임으로 많은 게이머들이 이 부분에서 고전했을 것이다. 3개의 90° 커브를 통과한 후 140°, 160°의 커브가 이어진 후 마지막은 180°의 헤어핀 커브로 마무리한다. 도로의 폭도 상당히 좁을 뿐 아니라 주어진 시간도 매우 짧다. 서두르면 빠져죽고, 빠지지 않으면 타임 오버가 되기 쉽다. 척 보면 드리프트를 사용해서 멋지게 클리어해야 할 것 같지만 실상은 그렇지 않다. 처음 90°의 커브 3개는 일단 드리프트를 쓰지 않고, 감속도 하지 않은 그림 주행으로 최단시간 내에 돌파할 수 있다. 나머지 3개의 커브는 자전거를 제외한 다른 택시들로는 감속 없이는 그림 주행이 불가능하다. 드리프트를 사용하는 것이 기록 단축에 도움이 되지만 타이밍이 약간만 어긋나도 그대로 추락사하게 된다. 차라리 약간 기록이 좋아지지 않더라도 약간의 감속을 한 후 그림 주행으로 돌파하는 것이 좋다. 아웃 인 아웃(OUT IN OUT: 커브의 바깥쪽에서 안쪽으로 진입하여 바깥쪽으로 빠져나가는 레이싱 테크닉)을 염두에 둔 주행은 필수. 또한 마지막 도착 지점이 멀리서 보면 넓어 보이지만 세로로는 매우 좁다. 마지막 함정이니 주의하도록 하자(다 와서 떨어지면 눈물 난다). 자전거를 사용하는 것이 가장 유리하다.


▲ 아웃

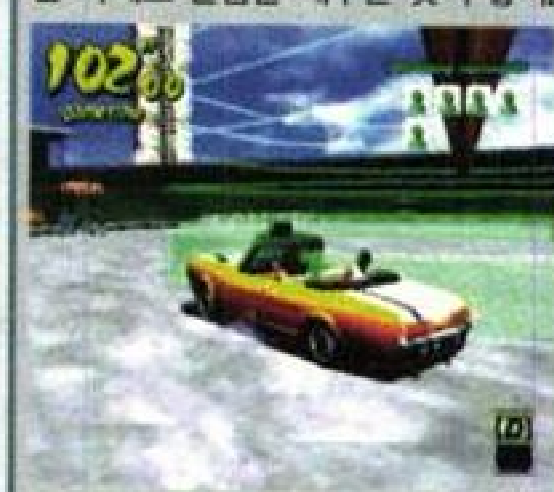

▲ 인


▲ 아웃, 속도를 줄일 필요 없다

3-1 크레이지 러시(CRAZY RUSH)

난이도: ★★

앞에 보이는 5명의 손님을 모두 제한시간 내에 목적지에 태워다 주어야 한다. 크레이지 대시와 드리프트 스톱을 잘 사용하면 클리어하기는 쉽다. 기록 단축을 위해서는 아래 그림과 같은 차례로 손님을 태우는 것이 좋다.


▲ 멈출 때는 드리프트를 사용하자



3-2 크레이지 잼(CRAZY JAM)

난이도: ★★ 교통 체증을 뚫고 제한시간 내에 2명의 손님을 각각 목적지에 태워다주면 클리어할 수 있다. 크레이지 대시와 리미트 컷만 제대로 쓸 수 있다면 금방 클리어할 수 있는 게임. 기록 단축을 위해서는 정차(停車)시 손님과의 거리를 최소화해야하고 차가 다니지 않는 인도를 잘 사용해야한다. 차체가 무거운 거스나 스피드가 빠른 B.D JOE를 사용하자.



▲ 손님 바로 옆에 정차



▲ 인도로 달린다

3-3 크레이지 폴(CRAZY POLE)

난이도: ★★ 제한 시간 내에 기둥 근처에 서 있는 손님을 다음 기둥으로 태워다주면 된다. 마지막 손님의 도착 지점은 교회. 신부와 목사님이 기다리고 있다(결혼식인 듯). 크레이지 대시와 리미트 컷만을 사용해도 클리어할 수 있지만, 드리프트를 사용하는 것이 기록 단축에도 좋고 폼도 난다. 기둥에 드리프트+브레이킹으로 측면 충돌을 해서 택시를 세우면 손님이 내림과 동시에 다음 손님이 타게된다. 단, 차체의 측면 뒷부분이 기둥과 충돌하도록 컨트롤을 잘 해야한다. 운전석을 기준으로 앞부분이 기둥에 부딪히면 차체가 튕겨 나와서 시간을 허비하게 된다.



▲ 모범적인 정차



▲ 지각 신랑?

S-1 크레이지 스루(CRAZY THROUGH)

난이도: ★★ 1-1, 2-1, 3-1을 클리어하면 등장하는 게임. 크레이지 스루를 30 콤보 이상 내면 클리어할 수 있다. 즉 연속으로 30대의 차량을 앞질러야 한다는 소리. 위에 표시된 난이도에 의문을 가질 독자도 있겠지만 클리어 방법만 알고 나면 간단하다. 시작과 동시에 건너편 차선으로 간 후 두 차선의 중간에서 천천히 달리면 된다. 속도는 그야말로 거북이 스피드로 달려도 상관없다. 천천히 달려도 움직이기만 하면 크레이지 스루 콤보는 기록된다. 익숙해지면 점점 빠른 스피드로 달릴 수 있고 그만큼 콤보 숫자도 올릴 수 있다. 차체가 작은 지나를 사용하는 것이 가장 유리하다.



▲ 여기서 슬슬 간다



▲ 100 콤보도 문제없다

S-2 크레이지 파킹(CRAZY PARKING)

난이도: ★★★ 1-2, 2-2, 2-3을 클리어하면 나타나는 게임. 제한시간 내에 주차장 3층의 지정 장소에 택시를 주차해야한다. 기둥과 이미 주차되어 있는 차량들로 인해 3층까지 가는 길이 결코 만만하지 않다. 이렇다 할 특이점은 없는 주행 능력 테스트. 리미트 컷과 드리프트를 적절히 사용하면 클리어가 그렇게 어렵지는 않다.



3-S 크레이지 지그재그 2(CRAZY ZIGZAG 2)

난이도: ★★★★★ 3-1~3-3을 모두 클리어하면 등장하는 게임으로 크레이지 지그재그 1의 확장판이다. 그 악몽같던 지그재그 맵에서 이번엔 할머니 부대를 태우고 효도 관광을 해야한다. 멋지게 드리프트로 멈춰서 손님을 내려주고 싶지만 불가능에 가까운 난이도를 자랑한다. 약간만 타이밍이 어긋나도 할머니들과 함께 관광길 떼죽음의 참사가 벌어진다. 역시 착실한 아웃 인 아웃 그립 주행을 사용하는 방법이 빛을 발한다. 브레이크와 커브의 포인트는 바로 횡단보도. 횡단보도를 지나는 순간 회전을 하면서 감속을 하는 것이 알맞은 타이밍. 크레이지 지그재그 1에 비해 다소 쉬운 느낌. 마지막 도착 지점이 함정이니 주의하자. 역시 자전거를 사용하는 것이 가장 유리하다.



▲ 여기서 감속



▲ 이 위치에 정차한다



▲ 치한

S-3 크레이지 파티 (CRAZY PARTY)

난이도: ★★★★

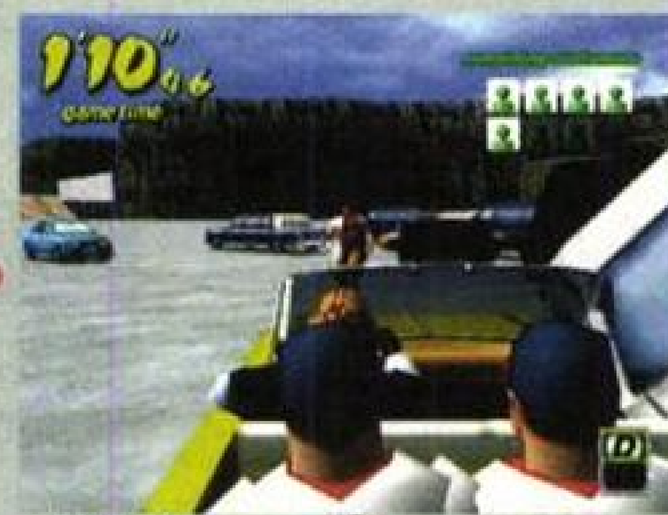
1-3, 2-3, 3-3을 클리어하면 나타나는 게임. 맵 위의 야구복을 입은 7명의 손님을 모두 태운 후 맵 끝 부분의 목적지에 태워다주면 클리어할 수 있다. 무턱대고 아무렇게나 태우고 달리면 반드시 시간이 부족하다. 개인차가 있지만 평균적으로 가장 시간을 단축시킬 수 있는 루트는 아래 사진과 같은 순서.



▲ 공중전화 박스 옆



▲ 좌측의 고지대 위



▲ 주차장 속



▲ 나선 계단 위



▲ 상자 옆



▲ 점프



▲ 좌측, 우측손님을 태운 후



▲ 목적지 도착

별다른 사고 없이 위 순서를 지켰다면 어려움 없이 클리어할 수 있다. 단, 마지막 도착점에 가기 전의 직선 주로의 좌, 우가 절벽이므로 주의하자.



▶ 실패하면 이렇게 죽게된다



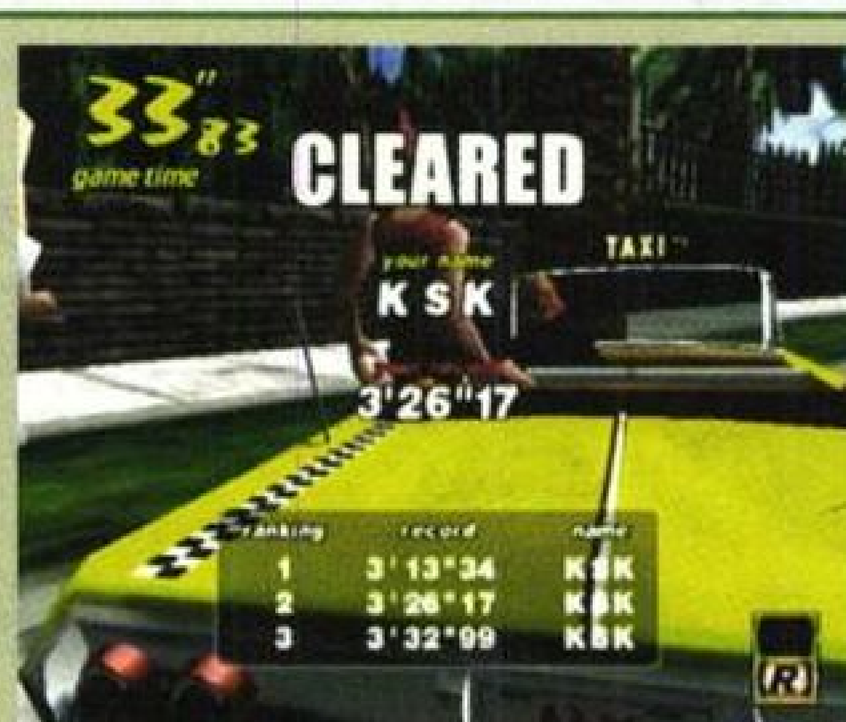
S-S 크레이지 어택(CRAZY ATTACK)

난이도: ★★

가로 세로의 S 등급을 모두 클리어하면 등장하는 최후의 게임. 마지막에 등장하지만 별로 어렵지 않다. 오히려 가장 재미있는 게임. 제한시간 내에 아케이드 맵을 한바퀴 도는 것이 클리어 조건인데, 어느 정도 아케이드 맵을 플레이 해본 사람이라면 쉽게 클리어할 수 있다. 물론 리미트 컷은 필수.



▲ 체크 포인트!



▲ Goal!

아케이드(ARCADE)



오락실의 크레이지 택시에 등장하는 맵으로 플레이한다. 초심자라면 오리지널을 플레이하기 전 아케이드를 마스터하도록 하자. 부록인 대형 맵을 참조하면서 공략을 보도록 하자.

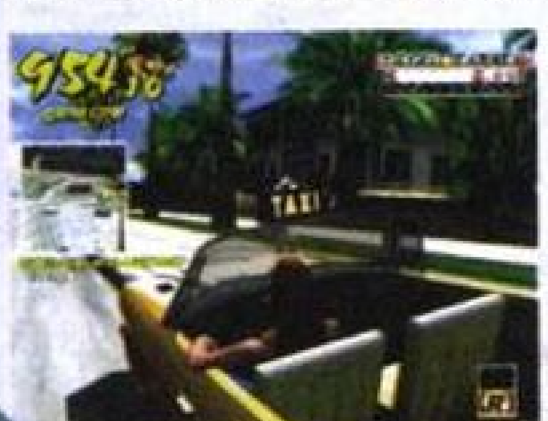
시작 위치 ~ 해변(Sea side)



여러 명의 손님들이 기다리고 있지만 크레이지 백 대시를 사용한 후진을 할 것을 권장한다. 후진을 하다보면 Cable car stop BOTTOM으로 가는 손님을 만날 수 있다.

POINT A

시작 위치에서 첫 손님을 태우는 곳이다. 앞에



◀ 고정 관념을 깨라

POINT B

3단으로 이어진 긴 내리막길이다. 앞의 직선 도로에서 리미트 컷을 사용해서 충분히 가속을 했다면 이 내리막길에서 점프 후 두 번만에 맨 아래까지 날아서 도착할 수 있다. 아케이드 맵에서 가장 신나는 부분 중 하나.



▲ 날자 날아

POINT C

바닷물 속에도 손님이 있다. SEA SIDE MARKET에 손님을 내려준 후 우회전하여 바다 속의 손님을 태우는 것이 시간 낭비를 최소화하는 방법이다. 물 속의 가장 앞쪽에 KFC로 가는 녹색 손님이 있으니 꼭 태우도록 하자.



▲ 뭐 하는 사람들인지 정말



해변 ~ Square park

POINT D

이 도로에는 차량 통행이 상당히 많다. 리미트 컷을 적극적으로 사용해서 돌파하는 것도 좋지만 적당한 속도로 크레이지 스루 콤보로 팁을 쌓는 것도 좋다. 후자를 권장한다. 가운데 화단의 모서리를 밟고 점프를 하는 것도 가능하다.



▲ 점프 점프

PIZZA HUT

피자 헛에서 멈출 때는 입간판을 사용하는 것이 포인트. 좌측 드리프트로 입간판에 부딪히면서 멈추도록 하자. 앞에서 대기중인 목사님이 보일 것이다. 다음 손님 확정!



▶ 모범적인 정차

주차장 ~ Church

POINT E

FILA에서 The Original Levi's store로 가는 길에는 주차장을 통한 단축 코스가 존재한다. 주차장 입구에서 점프와 동시에 드리프트로 차체를 우측으로 돌려놓지 않으면 앞의 벽에 부딪혀서 낭패를 당한다. 리미트 컷을 사용해서 가속이 지나치게 붙은 상태라면 주차장 단축 코스를 사용하지 않는 것을 권한다. 주차장 바깥쪽 지붕 위에 경찰소에 가는 할머니 손님이 있다.



▶ 이렇게 드리프트와 동시에 점프하는 것이 기본



▲ 지붕 위에서 택시 잡는 할머니



KFC

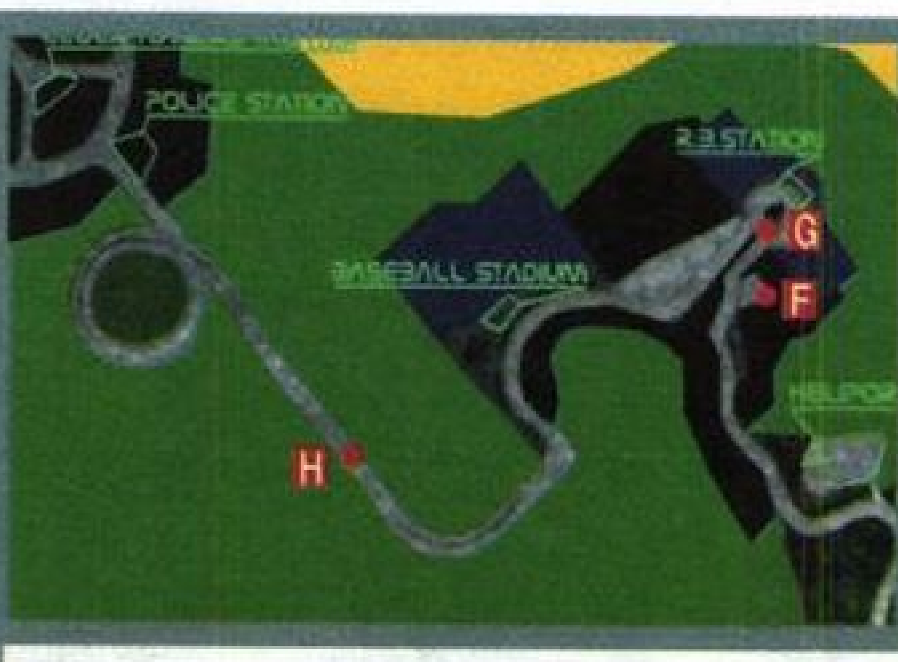
KFC에도 훌륭한 정차 지점이 있다. KFC 입간판이 바로 그것. 타워 레코드 앞에서 드리프트를 시작해서 입간판에 측면으로 충돌하면 딱 멈추게 된다. 물론 팁도 듬뿍. 앞에 보이는 목사님을 꼭 태우도록 하자.

Church

목사님을 교회에 내려준 후, 앞을 보면 4명의 손님이 기다리고 있다. 그 중 반드시 태워야 할 손님은 노란색 손님. 길 건너편에서 기다리고 있는데, 이 손님은 반드시 야구장으로 간다. 빨간색 손님의 경우는 타워 레코드나 헬리포트로 가지만, 타워 레코드로 돌아가면 시간적 손해가 막심하다는 것을 알아두자.



▲ 저… 저놈을 태워야한다



Heliport ~ Police station

POINT F

이 도로도 교통량이 상당히 많다. 옆의 주유소를 통한 우회로가 있으니 사용하도록 하자.



▲ 이곳이다

POINT G

최대의 헤어핀 커브. 도로를 따라 달리지 말고 드리프트를 사용해서 뛰어내리는 것이 시간 단축에 많은 도움이 된다.



▲ 호쾌하다

Baseball Stadium

공중 전화 박스를 사용한 정차를 할 수 있다.

정차 위치에 할머니가 서 있는데, 연두색일 경우에는 경찰소, 노란색일 경우에는 헬리포트로 돌아간다. 연두색일 경우에만 태우도록 하자. 또 앞을 보면 많은 손님들이 대기하고 있다. 이 손님들은 바로 앞의 노란색 손님을 제외하고는 모두 하이웨이를 지나가는 손님이므로 부담 없이 태우도록 하자.



▲ 죽어라! 공중전화…

POINT H

하이웨이에는 트레일러, 버스와 같은 대형차들이 많아서 충돌 시 낭패를 당하기 쉽다. 스피드를 줄이지 않고 사고도 피하기 위한 가장 쉬운 방법은 바로 벽을 따라 달리는 것. 하이웨이 진입 때에는 좌측벽에 붙어서 리미트 컷을 연발하고, 하이웨이가 좌측으로 꺾어지는 교차지점에서 우측 벽으로 붙도록 하자. 리미트 컷이 지나지면 차체가 벽에 붙어서 세로로 달리게 되는데 이 때 트레일러에 부딪히는 버그가 있다. 주의하도록 하자.


◀ 안전띠의 중요성

Police station

하이웨이에서 가속도가 붙을 데로 붙은 상태에서 경찰소에 도착하게 되면 정차에 상당한 무리가 있다. 그러나 이곳에도 중요한 정차 위치가 두 군데 있으니 입맛대로 골라보자.

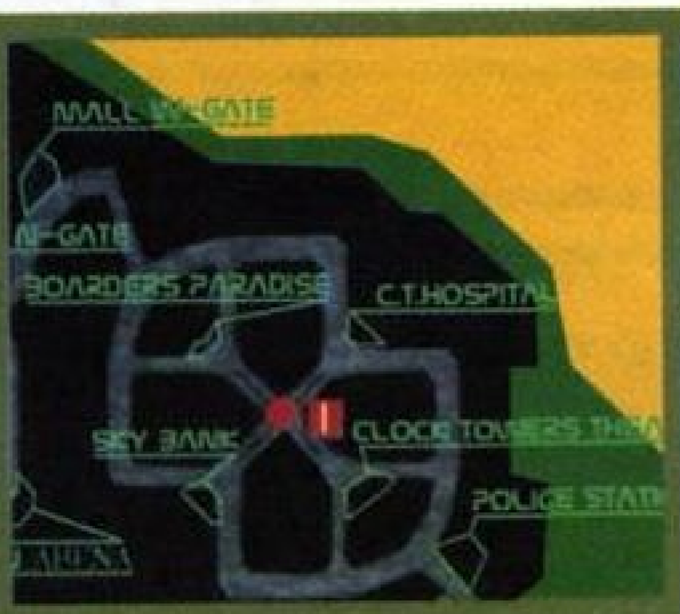
1. 우측철조망

드리프트를 사용해서 측면으로 부딪히면 차가 멈추지 않고 차체가 선 상태에서 드리프트 콤보가 계속 올라간다.

2. 입간판

간판의 두 기둥 중 한군데에 측면으로 부딪히면 즉시 멈출 수 있다. 시간 단축에 많은 도움이 된다.

시내 중심가



POINT I

이곳에는 중심가의 정 중앙을 둘러싸고 수많은 빨간색과 녹색의 손님들이 있다. 빨간색의 경우는 중심가 주변의 4대 목적지인 보더스 파라다이스, 영화관, 병원, 스카이 뱅크로 가는 경우가 대부분이고, 녹색 손님들은 야구장이나 R.B 스테이션으로 가는 경우가 대부분이다. 빨간색 손님들을 사고 없이 모두 태워다준 후, 야구장, R.B 스테이션과 중심가로의 왕복을 몇 번 하면 상당히 많은 시간을 늘릴 수 있다. 크레이지 랭크를 받기 위해서는 적어도 이곳에서 100초 이상으로 시간을 올려두어야 한다. 영화관 앞의 점프대를 지나면 소방서로 가는 숨겨진 손님이 있다.



▲ 아까 그 할머니 아들이나?

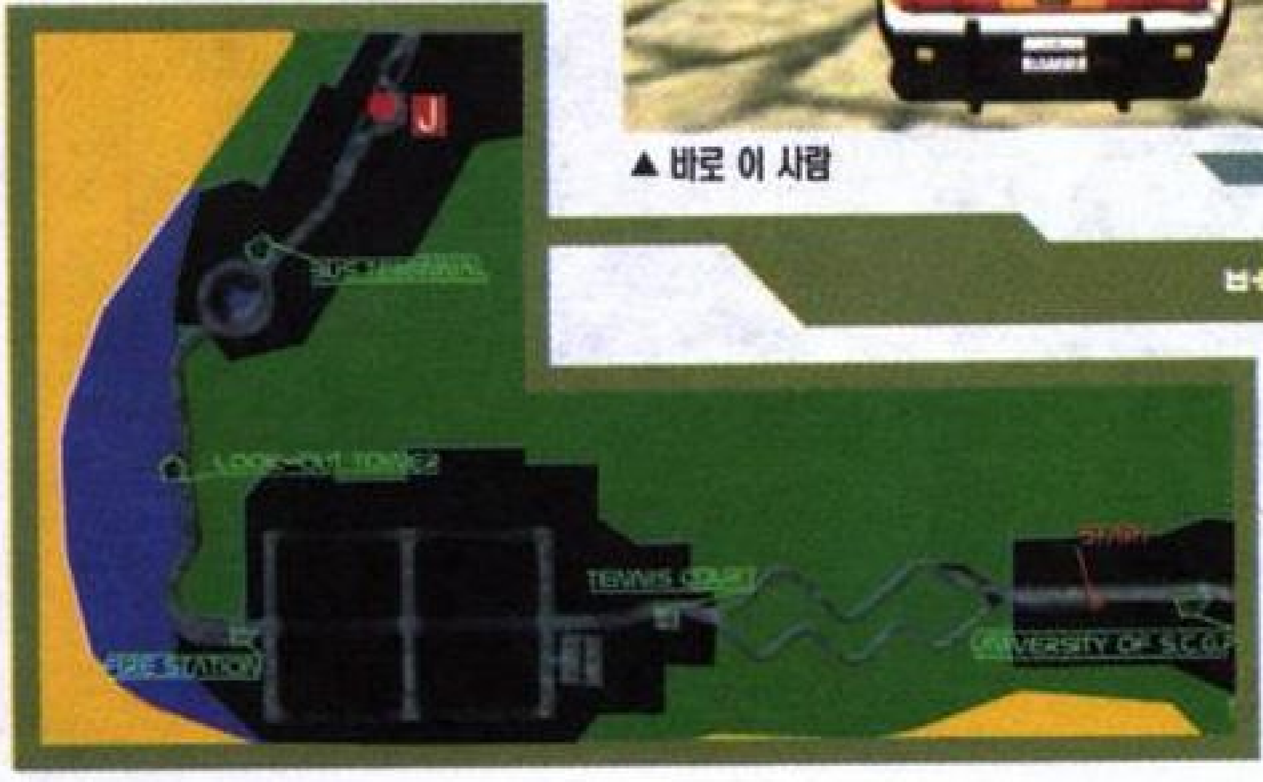
비즈니스 타운

이곳에는 Crown area와 OSMOUS HOTEL, 두 곳의 목적지가 있다. 두 군데 다 정차 범위가 상당히 넓기 때문에 드리프트를 사용한 정차로 콤보를 늘릴 수 있다. 중심의 샛길에 테니스 코트로 가는 녹색 손님이 있다.



▲ 바로 이 사람





버스터미널 ~ Univ of S.C.G.P

POINT J

이곳은 가운데 S자 형태의 터널이 지나가고, 양옆으로 도로가 있다. 일단 가운데 터널은 중형차가 많아서 거스(GUS)가 아니면 뚫고 지나가기 힘들다. 좌, 우측의 도로를 비교하면 좌측의 도로가 더 교통량이 적다. 지나(GENA)라면 도로의 우측, 터널의 둔턱에 붙어서 가도 앞의 차와 충돌하지 않을 수 있고,



다른 차들은 좌측의 인도를 통해 달리도록 하자.

◀ 지나만의 특권

버스 터미널

이곳에는 매우 많은 손님들이 대기하고 있다. 그 중 빨간색 손님들은 대부분 Look-out tower로 간다는 사실을 명심하고 골라서 태우도록 하자.

Look-out tower

맵을 한바퀴 돌 수 있느냐의 갈림길. 이곳에서 반드시 소방서로 가는 손님을 태워야만 한다. 빨간색 손님의 경우 소방서나 버스 터미널로 간다는 사실을 명심하자. 또 점프대가 설치된 트럭 주변의 노란색 손님은 테니스 코트로 간다.

FIRE STATION

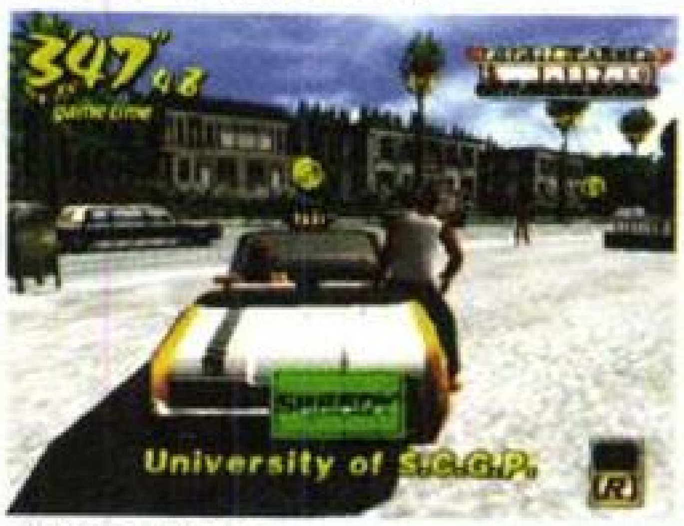
드디어 문제의 소방서에 도착했다. 도착 지점에서 기다리는 노란색 손님이 있다면 반드시 태우도록 하자. 없다면 직진해서 언덕을 약간 올라간 후 노란색 여자 손님을 태우도록 하자.



▲ 이 사람

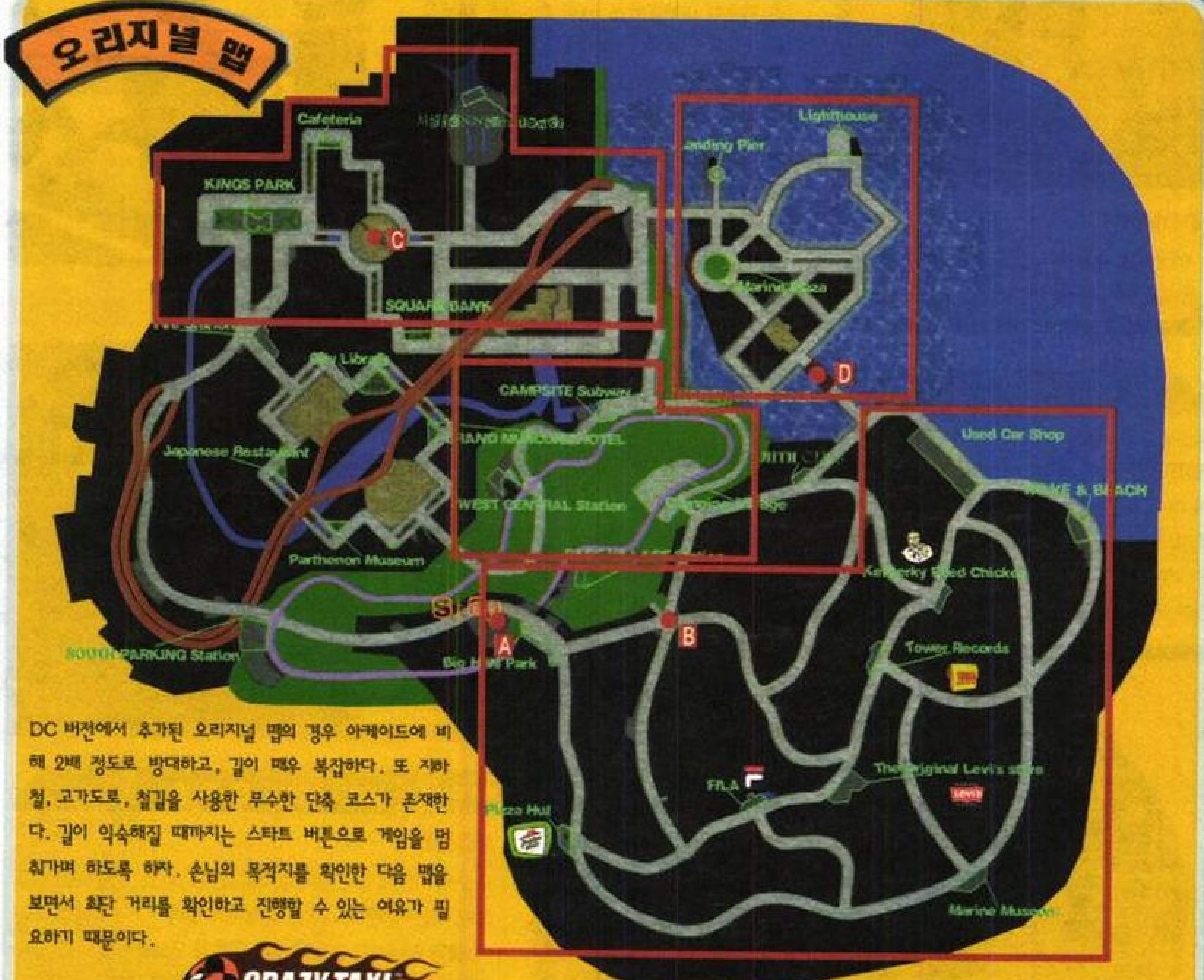
Univ of S.C.G.P

이곳에 도착하면 맵을 한바퀴 돈 것이다. 전화 박스를 사용한 정차를 하도록 하자. 그리고 새로운 시작을 하면 된다.



▲ 새로운 마음으로

오리지널(ORIGINAL)



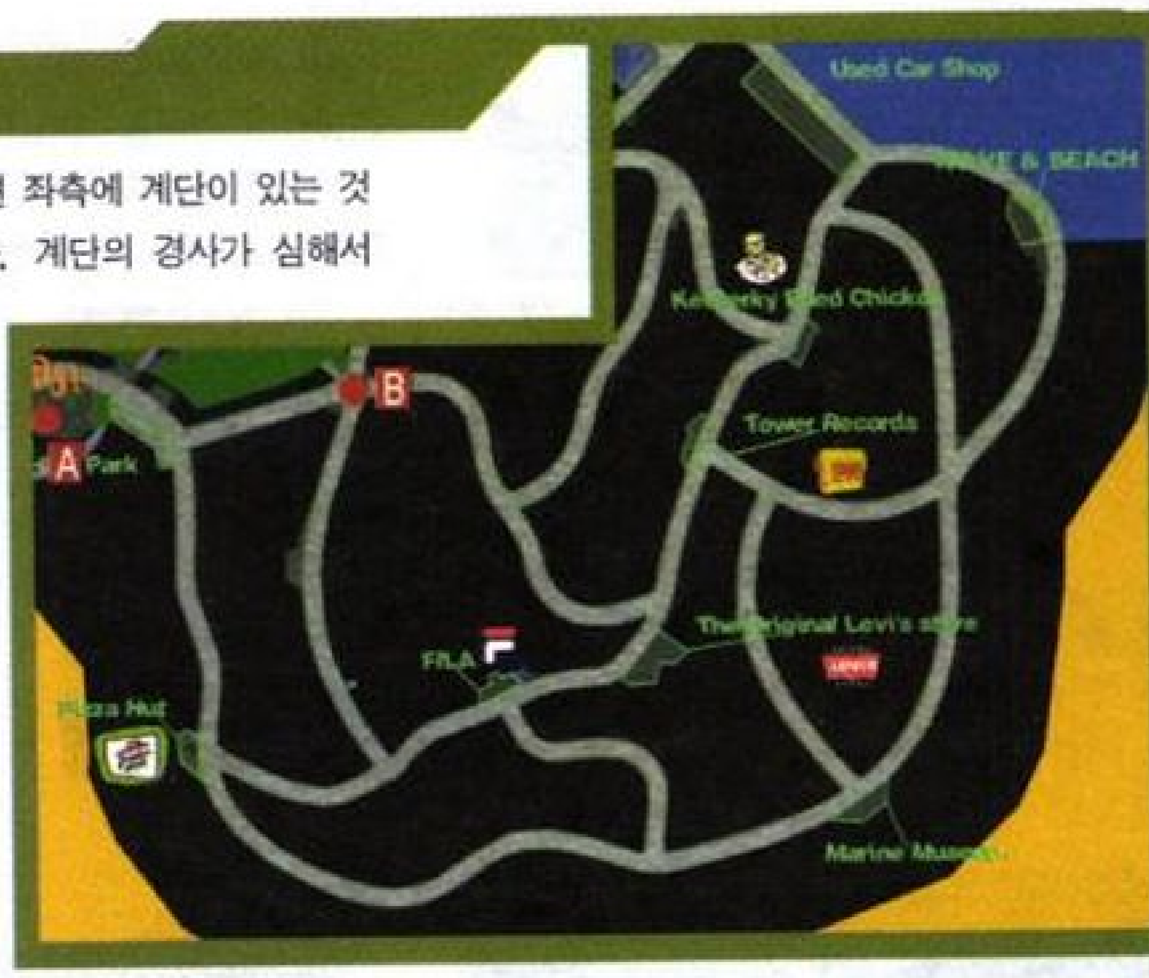
DC 버전에서 추가된 오리지널 맵의 경우 아케이드에 비해 2배 정도로 방대하고, 길이 매우 복잡하다. 또 지하철, 고가도로, 철길을 사용한 무수한 단축 코스가 존재한다. 길이 익숙해질 때까지는 스타트 버튼으로 게임을 멈춰가며 하도록 하자. 손님의 목적지를 확인한 다음 맵을 보면서 최단 거리를 확인하고 진행할 수 있는 여유가 필요하기 때문이다.

외곽 지역

처음 손님을 태우고 가장 먼저 돌게되는 곳이 이 부근이다. 목적지간의 거리가 상당히 멀고 구획도 반듯하지 않아서 화살표만 보고 따라가다가는 영원히 도착을 못하는 경우도 종종 겪을 것이다. 피자 헛, FILA, Levi's, KFC로 이어지는 중앙 도로를 잘 파악하는 것이 이 난해한 길에 익숙해지는 지름길이다.

POINT A

스타트 위치 앞의 손님들은 피자 헛, FILA, Levi's 등에 가는 손님이다. 초반에 길을 익히기 위해서 한 명씩 모두 태워볼 것을 권한다. 택시를 반대 방향으로 돌려서 약간 뒤로 가다보면 좌측에 계단이 있는 것을 발견할 수 있다. 계단의 경사가 심해서 위가 보이지 않지만 올라가 보면 녹색의 숨겨진 손님이 있는 것을 발견할 수 있다. 어느 정도 맵을 외웠다 싶으면 이 손님을 태우는 것도 시도해보자.

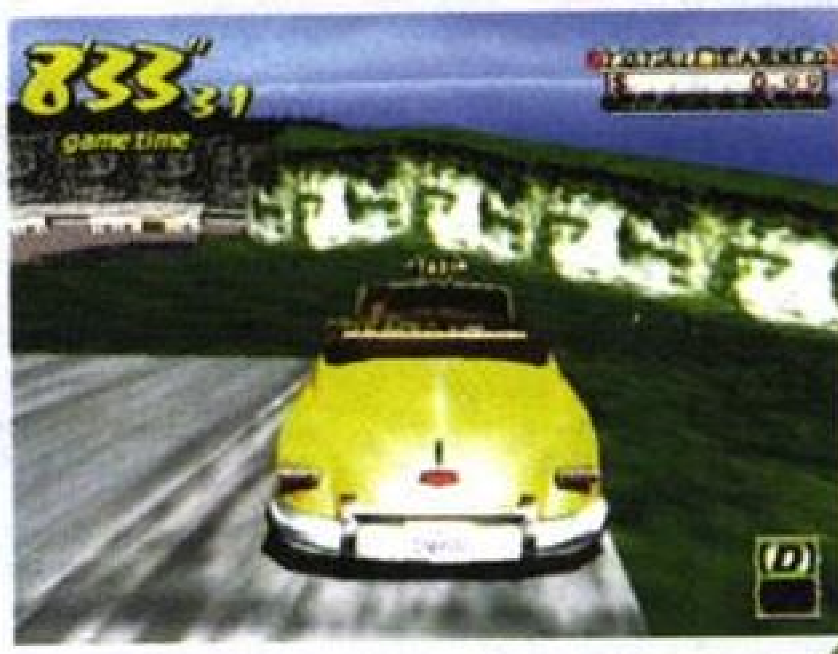




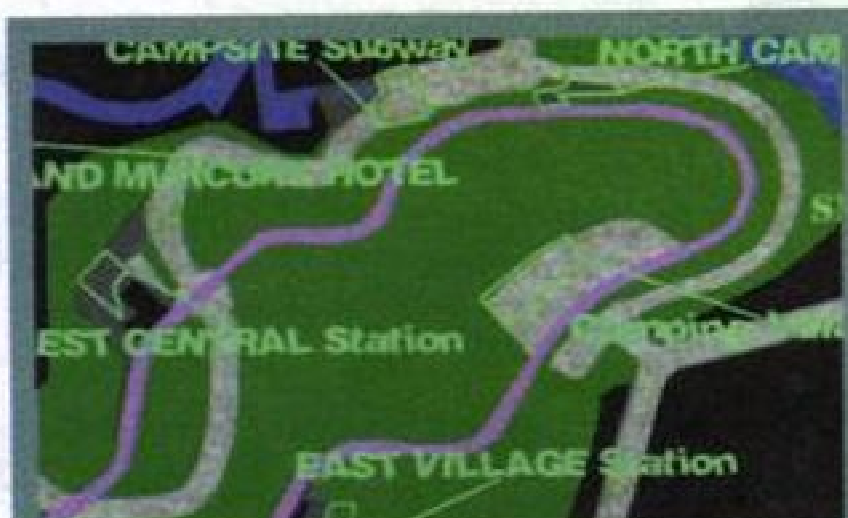
▲ 바로 여기 이 사람

POINT B

EAST VILLAGE Station으로 가는 길이다. 맵을 주의 깊게 보지 않으면 길이 끊긴 것으로 착각할 수 있으나, 실제론 상당히 중요한 지점이다. 기차길을 사용한 단축 루트에도 빠질 수 없는 곳이고 초원에 대기하고 있는 손님도 많다.



시내 중심가



오리지널 맵의 중심부에 위치한 지역으로 외곽 지역과 번화가, 부두를 잇는 가교 역할을 하는 지역이다. 특히 지하철과 기차길이 둘 다 지나가는 지역이기 때문에 이 곳을 익히지 못하면 맵을 공략하기가 상당히 힘들어진다.

NORTH CAMP Station

기찻길로 진입할 수 있는 포인트로 이곳에서 어떤 손님을 태우느냐에 따라 번화가와 외곽, 부두의 갈림길로 나뉘게 된다. CAMPING Villiage와 NORTH CAMP Station 사이의 초원은 통과가 가능한 길이므로 착각하지 않도록 하자. 역 바로 옆의 녹색 손님은 FILA로 간다.

CAMPSITE Subway

번화가로 가는 지하철 단축 코스의 시작이다. 입구 주변에는 다양한 목적지를 가진 손님들이 있는데 그 중 City Library로 가는 주황색 손님은 꼭 태우도록 하자. 지하철에 들어가고 나올 때 감속 후 드리프트를 하는 것이 좋다.



▲ 감속 후 드리프트

KINGS PARK~Police Station

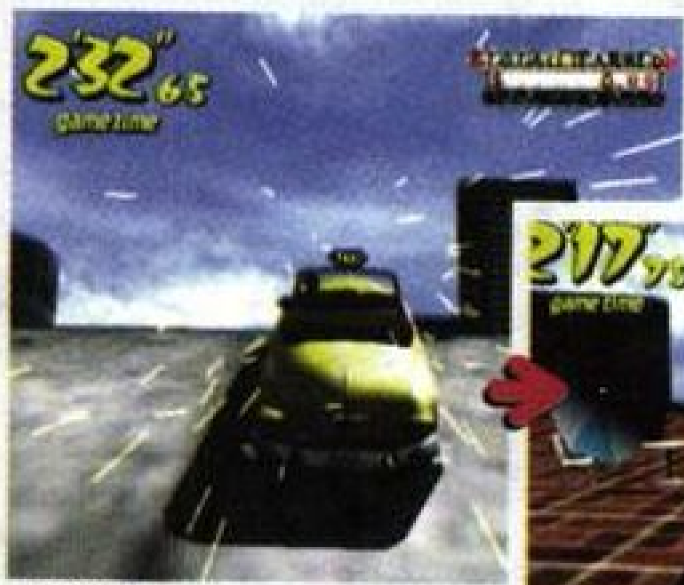


POINT C

스퀘어 뱅크와 카페테리아의 사이에 있는 원형 건물이 가장 중요한 포인트.

만약 양쪽에 있는 점프대를 사용하여 원형 건물을 뛰어 넘는 것을 실패한다면 택시에 타고 있는 손님을 데려다 주는 것을 포기해야 할 정도로 허비하는 시간이 크므로 주의

하는 것이 좋다..



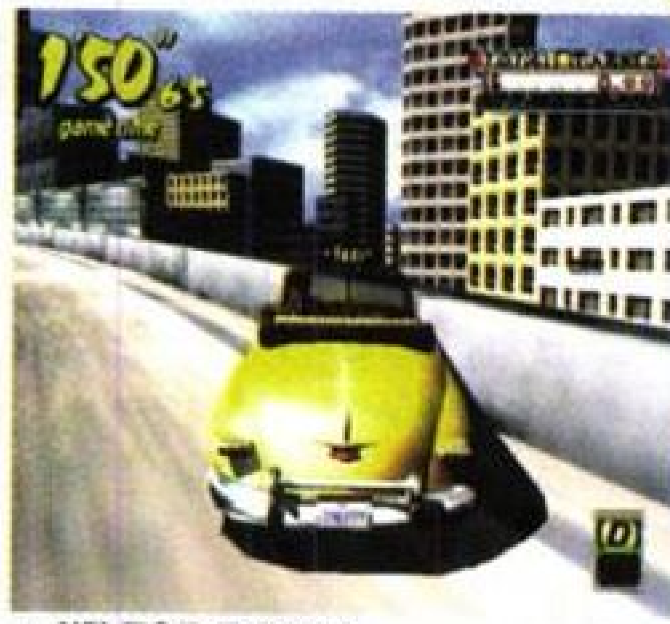
▲ 점프 후



▶ 이 위로 지나가야 한다

Police Station

경찰서에 손님을 내려준 후 고가도로 단축 코스를 사용할 수 있다. 고가도로는 도로와 겹쳐지는 부분마다 칸막이가 열려있어서 중간에 뛰어내리는 것이 가능. 경찰서 근처의 녹색 손님 중 Parthenon Museum이나 Japanese Restaurant에 가는 손님이 있으니 반드시 태우도록 하자.



▲ 이런 곳으로 뛰어내린다



부두

부두 주변은 모두 바다로 되어있다. 경사면이 있어서 올라갈 수 있는 지역과 막혀있는 지역을 확실히 파악하지 못하면 물 속에서 영영 헤어 나오지 못하는 수도 있으니 주의할 것. 맵에서 물결 무늬가 있는 부분은 지나다닐 수 있는 물 속이고, 진한 파랑색은 막혀있는 부분이다. 또 길 주변의 하늘색 테두리는 경사면임을 명심하자.

POINT D

부두로 진입하는 입구이다. 다리의 양쪽도 모두 경사면이기는 하지만 다리에서 점프를 하지 않으면 Marine Plaza로 가는 단축 코스를 지날 수 없다. 감속을 해서라도 다리 위로 지나갈 수 있도록 노력하자.



▲ 이곳에서 점프



▶ 이리로 지나간다

Marine Plaza

마린 플라자의 뒤쪽에는 점프대가 있다. 이곳을 통해서 번화가의 담을 한번에 뛰어넘을 수 있다. 스피드가 너무 느리면 실패하게 되므로 주의하자. 마린 플라자의 정차 지역은 의외로 좁으므로 드리프트를 하다가 지나가지 않도록 주의하자.



▲ 이 점프대를 자주 이용해주자

LightHouse

이곳은 뒤편을 제외한 나머지 부분에 경사면이 없어서 물 속에서 당황하는 경우가 종종 있다. 가장 안전한 방법은 역시 감속을 해서 도로를 통해 정상적으로 진입하는 것이지만, 이 게임은 크레이지 택시. 호쾌한 리미트 컷으로 물 속을 질주해서 뒷부분의 경사면으로 진입하는 것도 좋다. 또 뒤로 진입했을 경우에는 이 후 진행 방향의 확보에도 유리하다.



▲ 뒤편의 경사면



▶ 떨어지면 난감하다

부록 100% 활용하기

이 책을 보고 있는 독자라면 부록으로 나간 크레이지 택시 대형 지도를 받았을 것이다. 아케이드 맵의 경우는 간단하게 볼 수 있지만 오리지널 맵에서 지도 해독에 문제를 느끼는 독자가 많을 것이다. 간단한 식별법을 정리해보자.

(START)	게임을 시작하는 포인트
(녹색 테두리와 글씨)	손님들을 데려다 줄 목적지
(회색 길)	차도(車道)
(분홍색 길)	기찻길
(보라색 길)	지하철
(주황색 길)	고가도로
(베이지색 공간)	건물 위 단축 코스 구간
(숲 모양)	잔디밭, 초원
(주황색 네모)	점프대
(하늘색 테두리)	물속 경사면
(진한 회색 공간)	계단

●장르:서바이벌 호러 ●제작사:캡콤 ●발매일:2월 3일 ●발매가:6,800엔

DREAMCAST

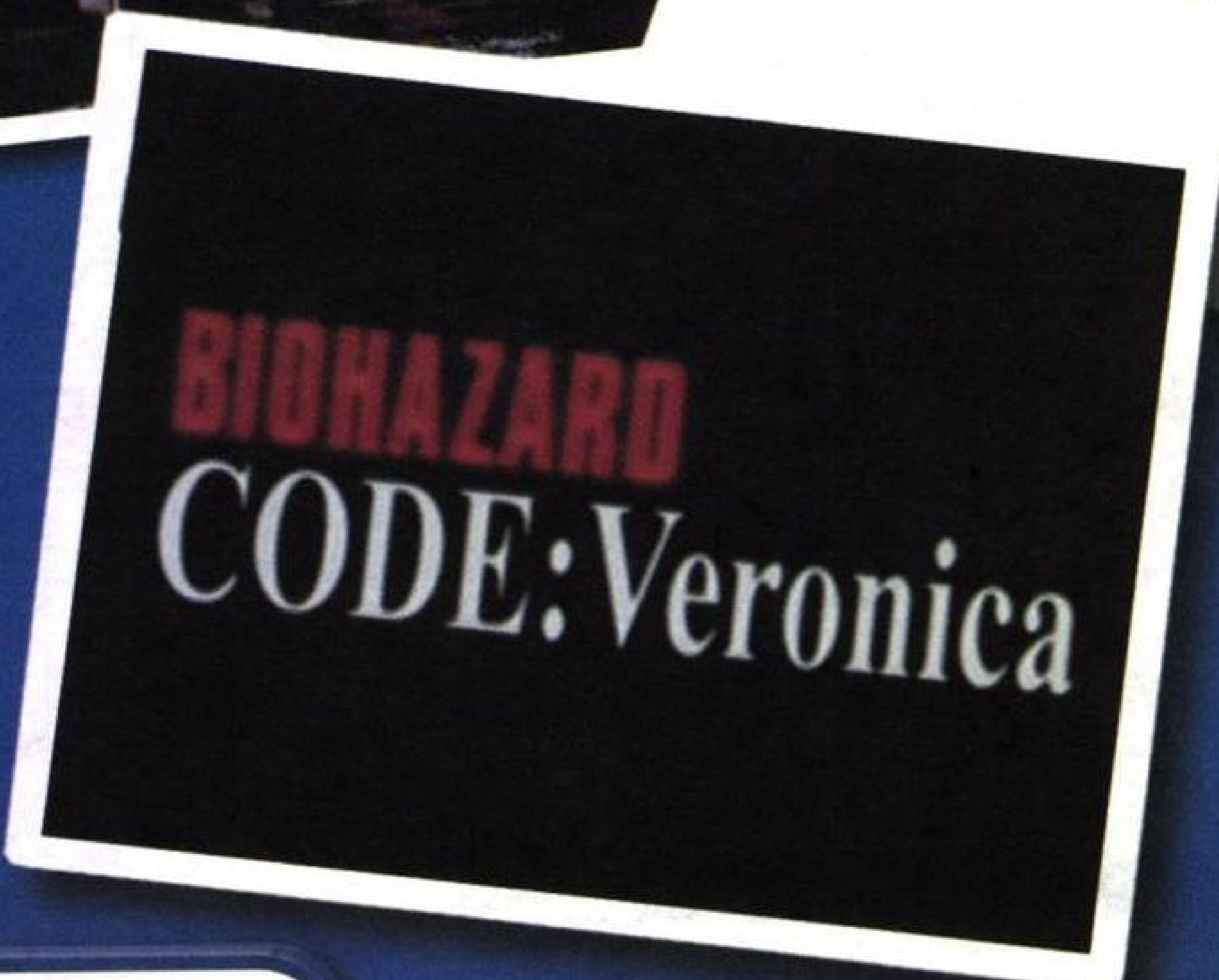
드림캐스트 버전은 이런 것이다!

바이오 하자드

-CODE: Veronica-







그래픽	★★★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

드림캐스트 대작이 반드시 거치는 발매연기(…)를 조금 거쳐 결국 발매가 된 바이오 하자드 -코드: 베로니카(이하 베로니카)-가 보여준 그래픽은 비단 바이오 하자드의 최신 버전 의 수준이 아닌 드림 캐스트만이 보여줄 수 있는 양질의 그래픽이었다. 명실공히 바이오 하자드 시리즈가 대작임을 증명해준 베로니카에 솔직한 마음으로 찬사를 보내며 베로니카의 공략을 맡게된 것을 영광으로 생각하는 바이다.

공략 ⋯> 防塵

기본 시스템

❖움직여 보세요





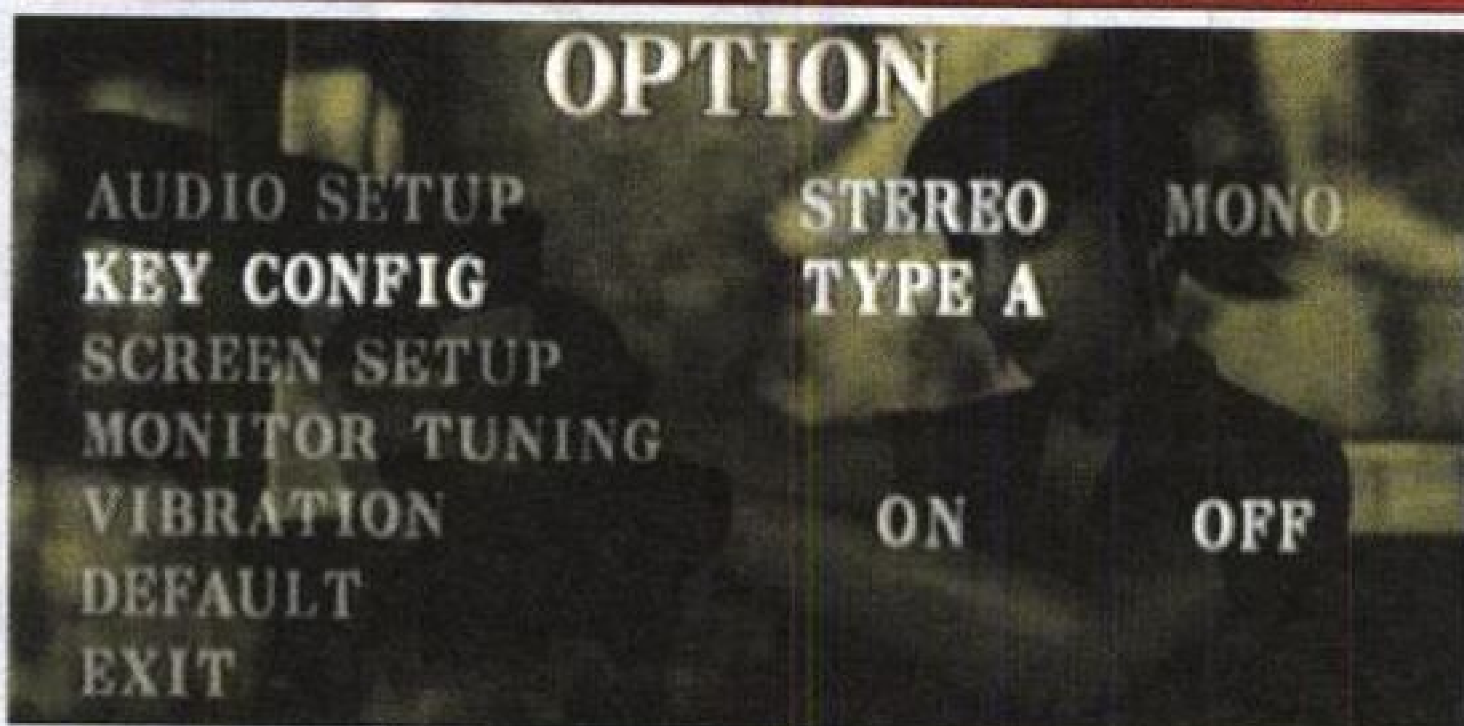
지금까지의 바이오 하자드 시리즈는 PS 컨트롤러를 중심으로 이끌어져 왔던 데다가 DC로는 처음 등장하기 때문에 이질적인 조작에 익숙해지려면 조금 시간이 걸린다. 기본 조작을 의식적으로 생각하면서 움직이도록 하자.

◀ 기본은 언제나 A타입입니다

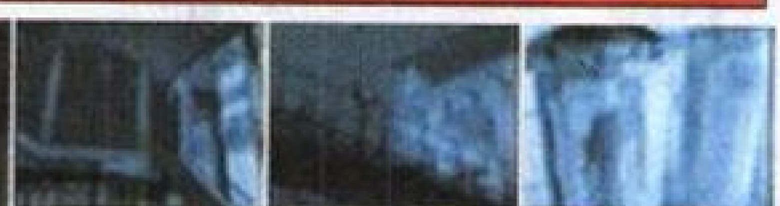
조작법

버튼	기능
방향 버튼	↑↓로 전, 후진, ←→로 좌, 우회전, 밀 수 있는 물건 밀기
아날로그 스틱	기본적인 움직임은 방향 버튼에 준함(아날로그 이동은 없음)
A버튼	선택 항목의 취소 또는 대시, 방향 버튼↓와 동시에 누르면 180°터닝
B버튼	스테이터스 화면을 부름
X버튼	선택 항목의 결정 또는 각종 액션 버튼. 액션에는 조사, 계단 오르기, 계단 내려가기, 상자에 오르기, 상자 내려가기, R트리거와 조합하여 공격 등이 있다
Y버튼	맵 화면 표시
L트리거	R트리거를 누르고 있는 상태에서 조준 상대 변환, 스코프 모드에서는 배율 변환에 쓰임
R트리거	누르고 있는 동안 공격 자세를 취함. 떼었다가 다시 누르면 자동 조준, 스코프 모드가 요구되는 무기는 스코프 모드로 돌입
스타트 버튼	옵션 화면을 부름, 무비 또는 이벤트의 스킵

❖설정도 해 보세요



▲ 옵션화면에서의 조작은 타이틀 화면의 것과 게임 화면의 것이 완전이 동일하다



오디오 설정(AUDIO SET UP)

스피커 상태에 따라 스테레오와 모노 중에서 선택하도록 한다(기본적으로 자동으로 선택된다).

조작 설정(KEY CONFIG)

위에 설명한 조작(A타입)이 마음에 들지 않는 사람은 여기에서 B나 C타입으로 바꾸도록 한다.

화면 설정(SCREEN SET UP)

모니터에 따라 화면이 잘리는 경우가 있는데 그러한 경우에 이것으로 해결하도록 한다.

모니터 조절 (MONITOR TUNING)

모니터의 밝기를 조절한다. 단 게임에서 조절하는 것이 아니고 모니터 자체에서 조절하도록 한다. 화면의 붉은 라인 이하에서 색깔이 보이지 않도록 조절하는 것이 게임을 즐기기에 가장 좋다(…라고 게임에서 말한다).

진동(VIBRATION)

푸루푸루팩의 접속여부에 따라 자동으로 결정된다

되돌리기(DEFAULT)

모든 항목을 초기 설정으로 되돌린다.

종료(EXIT)

옵션의 종료

❖ 어이구, 난이도는 폼으로 있나요?

처음에 게임을 시작할 때, 게임의 난이도를 고르도록 되어 있다. 난이도에 따른 차이는 다음과 같다. 세이브 파일의 색으로 알 수 있는데 노멀(NORMAL)은 하얀색, 이지(EASY)는 녹색, 베리 이지(VERY EASY)는 붉은 색으로 표시된다.

난이도	무기 관련	내구력 관련	회복제 관련	기타	비고
노멀(NORMAL)	-	-	-	-	S랭크로 로켓 런처 입수
이지(EASY)	탄알 2배	-	아이템 박스에 준비되어 있음	잉크리본 2배	-
베리 이지 (VERY EASY)	탄알 2배, 아이템 박스에 모든 무기가 준비되어 있음	적의 내구력이 1.5~2배로 약함, 주인공의 내구력 2배로 강함	회복 아이템의 효과 2배, 아이템 박스에 준비되어 있음	잉크리본 무한	-

❖ 베로니카에서 발견! 랭크(RANK)!

게임 클리어 후에는 클리어 타임, 세이브 횟수, 리트라이(RETRY) 횟수와 함께 일정한 랭크가 표시된다. 랭크는 노멀(NORMAL)모드에서만 표시된다. 랭크는 S에서 D까지 있으며 영향을 미치는 요소는 오른쪽 표와 같다.

- 클리어 타임 : 짧을 수록 높다
- 세이브 횟수 : 적을 수록 높다
- 리트라이 횟수 : 적을 수록 높다
- 구급 스프레이 사용횟수 : 적을 수록 높다

S랭크를 얻으면 시리즈가 언제나 그랬듯이 로켓 런처가 등장한다. S랭크를 따는 법은 오른쪽 표와 같다. 상당히 엄격한데다가 게임의 난이도 자체가 만만치 않기 때문에 로켓 런처를 얻기에는 각고의 노력이 필요하다.

- 클리어 타임 4시간 30분 이내
- 세이브 0회
- 리트라이 0회
- 스프레이 0회사용

❖ 이것이 베로니카의 스테이터스 화면이다!







① 현재 플레이어의 얼굴이 표시된다
② 현재 플레이어의 체력이 표시된다. 체력은 기본적으로 VM으로 출력된다
③ 현재 고른 아이템이 무엇인가 또는 그 아이템의 소개가 나온다
④ 스탠더드 아이템, 라이터와 키픽, 가족의 사진의 3종류가 있다
⑤ 현재 지니고 있는 아이템이 표시된다
⑥ 게임 커맨드, 기본적으로 아이템에 맞추어져 있으며 A버튼을 한번 누르면 게임 커맨드 중에서 고를 수 있게 된다. 파일을 보거나 맵을 볼 수 있다
⑦ 현재 장비하고 있는 무기가 표시된다
⑧ '使う'로 아이템을 사용, '調べる'로 아이템의 조사, '組合せ'로 아이템을 조합한다

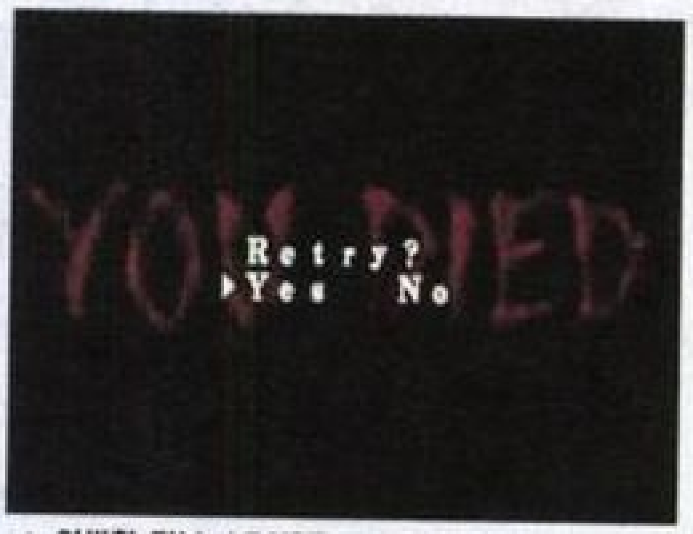


❖기타 등등 알아두어야 할 것들

◆ 디스크는 2장이다

무대가 남극으로 옮겨지면서 디스크 1이 종료된다. 디스크 2로 넘어가기 전에 세이브를 할 것인지를 물어온다. 여기서 하는 세이브는 랭크에서 계산하는 세이브 카운트에 포함되지 않으므로 로켓 런처를 노리는 사람들은 잘 이용할 것.

◆ 당신 죽었수?



▲ 알싸한 기분. VM에도 똑같이 출력됩니다

게임 중 한방에 죽게 되거나 체력이 DANGER 미만으로 떨어져 죽게될 경우 사진과 같은 메시지가 등장하면서 RETRY?라고 묻는다. 여기서 YES를 고르면 게임을 다시 시작하게 되는데 재시작 지점은 다음과 같다.

- ●이전에 세이브를 했을 경우
  - *- 세이브 했던 곳부터 다시 시작*
- ●캐릭터가 교대되었을 경우
  - *- 교대한 시점에서 다시 시작*
- ●DISK2로 교환했을 경우
  - *- 세이브를 하지 않았어도 자동으로 DISK2 처음부터 시작*
- ●최종 보스에게 패했을 경우
  - *- 자폭 시스템 앞에서 다시 시작*

단 RETRY를 하게 되면 S랭크는 물 건너가므로 로켓 런처를 노리는 로켓 매니아들은 절대로 사용하지 말도록.

◆ 스탠더드 아이템의 효능효과

스탠더드 아이템은 라이터(ライター)와 키픽(キーピック)으로 크게 나뉜다(가족 사진은 사용을 할 수가 없으므로 제외시킨다). 라이터는 장비하고 있는 동안 주위를 조금 밝게 하는 효과가 있으며 키픽의 경우 간단한 자물쇠를 여는 효과를 지닌다.



▲ 두랄루민 케이스를 열려면 이것



▲ 서브 머신건을 얻으려면 이것이 필요하다

캐릭터 소개

클레어 레드필드

방년 19세(?)로 이 게임의 주인공…인줄 알았던 캐릭터. 사실은 이 게임의 히로인(…)이다. 게임 초 중반 동안에 활약하게 되지만 유감스럽게도 크리스 등장 이후에는 거의 그 존재 의의를 상실한다. 오빠인 크리스를 찾아 유럽으로 건너가 엄브렐러 본사에 단신으로 침입, 생난리를 피고 잡이게 된다. 실험체로서 머나먼 고도(　　)로 잡혀가지만 섬에서 일어난 사고로 인해 탈출의 찬스를 잡아 섬의 탈출에 나선다. 게임 클리어 후에는 서비스도 준비되어 있는 A/S 만점 캐릭터.

크리스 레드필드

바이오 하자드 1에 이어 당당히 주인공으로 컴백한 크리스 레드필드. 건 서바이버에는 크리스 레드포드라는 괴상한 이름으로 파일에 실려있는 모습을 볼 수 있다. 어쨌든 클레어가 섬에서 보낸 구조 통신을 레온에게서 듣고 동생을 구하기 위해 섬으로 온다. 체력은 클레어보다 높으며 역시 샷건을 이용한 플레이를 주로 보여주는 25세의 나이스 가이. 아직도 S.T.A.R.S.의 조끼를 입고 있는 것이 볼 만하다.

스티브 버사이드

17세. 주제에 클레어에게 누나 소리 한마디 없는 건방진 소년. 인간 관계에 불신감을 지니고 있으며 자기 중심적인 사고 방식을 지니고 있다. 열혈 정신에 입각한 무대포 소년으로 완벽한 서브 캐릭터. 후에 비참한 최후를 맞이하게 된다(누나 소리 한 마디 하지 않은 죄값이다). 생긴 것이 유명 영화 배우 레어나르ㅑ디CAR프리오를 상당히 닮아있다.

알프레드 애쉬포드

게임 초반에 스나이퍼 라이플로 클레어의 목숨을 노리며 서브 머신건 몇 십발을 맞아야 겨우 죽는 엄청난 내구력을 지닌 긍지 높은 귀족. 동생인 알렉시아를 사랑하고 있으며 약간은 맛이 간 이중인격도 지니고 있는, 정신적으로 상당히 불안한 인물이다. 가세가 기운 애쉬포드«를 일으켜야 한다는 사명감에 불타고 있다. 남극까지 클레어를 쫓아오지만 스티브에 의해 죽게된다.

알렉시아 애쉬포드

인공적으로 탄생된 쌍둥이의 동생으로 10세에 대학을 졸업한 천재. 애쉬포드«의 초대 당주 베로니카가 여성이었듯, 그 뒤를 이을만한 자질을 지녔다고 평가되는 인물이다. 15년 동안 동면 상태로 있다가 알프레드가 죽기 전, 그녀를 깨우면서 다시 부활하게 된다. 이 게임의 최종 보스이다.

알버트 웨스커

1에서 타일런트에게 허리를 잘려 죽음을 당한 비운의 중년(38세다 38세!). 어쩐 일인지 초인적인 힘을 얻어 부활, 알렉시아를 노린다. 어째서 부활했는지도 자세한 것은 불명이며 알렉시아에게 얻어맞고 도망친 후에는 코빼기도 비치지 않는다. 이번에는 팬들의 기대에 부응하여 직접 조작해 볼 수도 있지만….

무기 소개

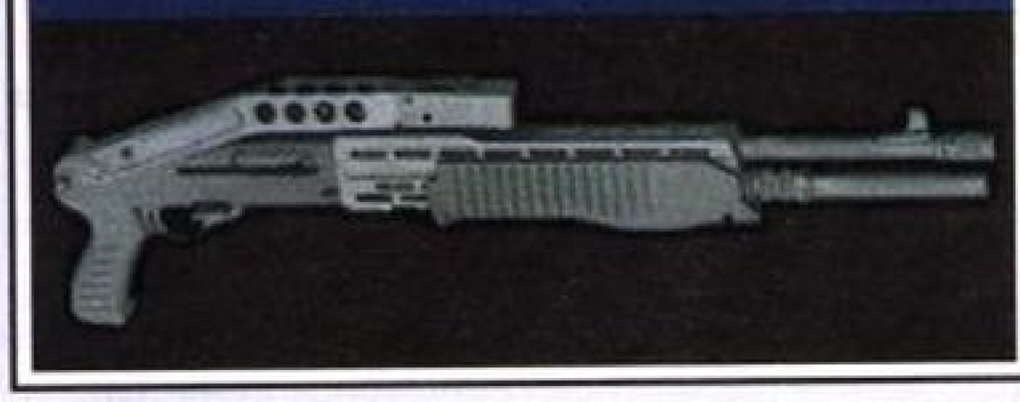
핸드건(M39R 베레타)



바이오 하자드 1에 등장한 베레타와는 다른 모델이다(그것은 M92F이다). 이탈리아 특수부대와 경찰에서 요인경호를 위해 강한 화력을 지닌 권총을 요구한 뒤에 만들어 진 것이 이 총이다. 1의 M92F와 기본 구조는 비슷하지만 크고 무겁게 되어 있으며, 지나친 연사에 의한 명중률 저하를 막기 위해 일반적인 연발사격능력 대신 방아쇠를 당길 때마다 세 발씩만 발사되는 3점사를 채택하였다. 하지만 분명히 견착 없이도 3연사가 되는 원칙을 무시하고 커스텀 상태가 되어야만 3연사가 되는 설정은…조금은 이해가 가지 않는 점. 이탈리아를 비롯한 많은 나라에서 요인경호 및 대 테러용으로 쓰이는 등, 상당한 성공을 거둔 총이기도 하다. 하지만 결국은 핸드건….

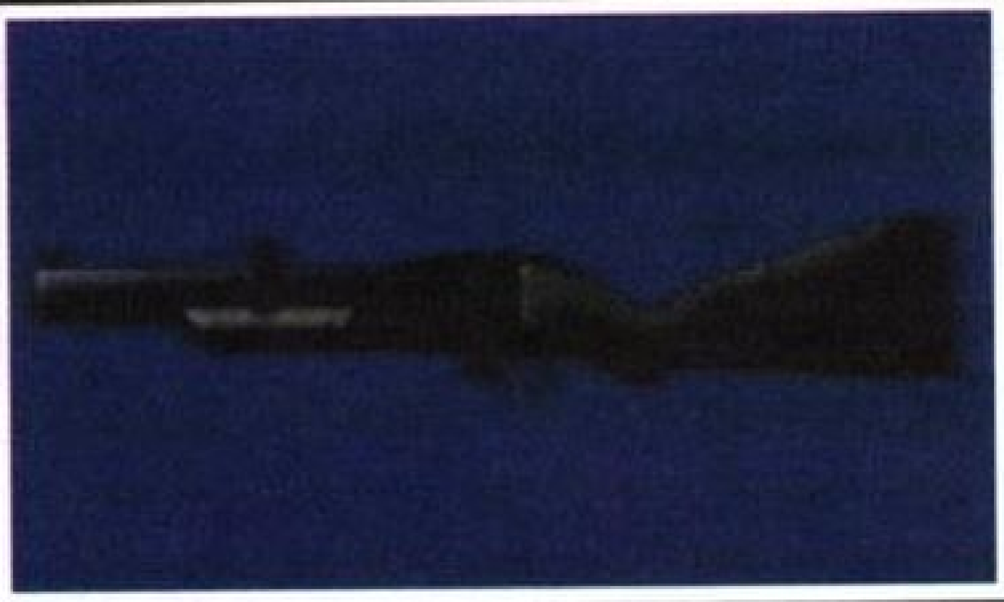
샷건(sS.P.A.S 12)





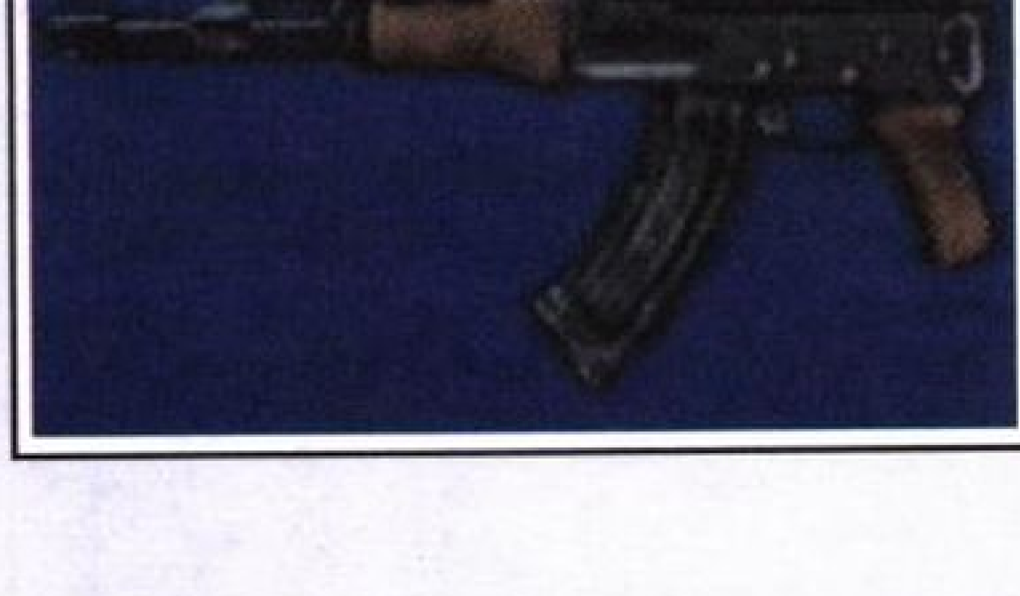
이탈리아 루이기 프랭키사에서 만든 전투용 샷건으로 고전적인 튜브형 탄창을 채용해 재장전의 문제는 있지만 반자동으로 쏘다가 필요하다면 곧바로 펌프액션으로 쏠 수 있는 선택기능과 접철식 개머리판 덕분에 상당히 콤팩트하다는 점이 장점. 총구의 초크를 쉽게 바꿀 수 있고 경우에 따라서는 특수장비도 장착될 수 있어서 특수부대용으로 인기가 높다. 샷건 스톡을 사용하면 한 손으로도 사격이 가능하다. 특히 이 총의 개머리판은 3단으로 접도록 되어 있으며 운반 손잡이로도 사용할 수 있어 매우 편리하다. 프랑스의 대 테러부대 GIGN (Groupe d' intervention de la Gendamerie Nationale : 국가 헌병대 소속 진압부대)의 제식 무기로 쓰이고 있으며, 바이오 하자드 건 서바이버에서도 동형의 무기를 사용하고 있다. 좀비의 머리를 날리지 못한다는 것이 단점이라면 단점.

그레네이드 런처(M79)



여러 가지 탄약을 사용할 수 있는 그레네이드 런처 중에서는 약간 구형에 속하는 M79형. 대구경 40mm 탄환을 사용하며 미국 Navy seals의 제식 무기로 사용된 전력이 있다(필자의 자료 부족으로 지금도 사용되고 있는 지는 모르겠다. M16 장착 옵션인 M203도 널리 쓰이는 판국이어서…). 유산탄, 확산탄(그레네이드 탄), 화염탄, 대 B.O.W.가스탄의 4가지 유탄을 사용할 수 있으며 탄알의 출현 확률은 게임에서 아주 낮다. 특히 가스탄은 가장 강력한 위력을 자랑하지만 3발밖에 등장하지 않으므로 어디서 써야 할지 잘 판단하도록.

어설트 라이플(AK47)



제작사의 이름을 따서 칼라시니코프라고 부르는 구 소련제의 어설트 라이플. 구 소련에서 만든 탓에 여러 (구 세력 포함)공산권국가에서는 대부분 이 총을 쓰고 있다. 가격이 저렴하고 최악의 환경에서 다루어도 고장이 거의 없으며 기본구조가 너무나 간단하기 때문에 중국 및 북한에서도 기본 모델에 조금의 개조를 시켜 쓰고 있다. 서바이벌게임 필드에서 가장 많이 볼 수 있는 총 중의 하나이며 레인보우 식스로도 유명한 총. 베트남 전을 통해 실전에서의 우수한 성능이 입증되었으며 수많은 변종이 존재하고 있다. 게임에서는 단발, 연발이 모두 강력한 무기이며 50%의 여분 총알도 있어서 많이 의존이 되는 무기이다.

핸드건(글록17)



35까지 시리즈가 출시된 글록 시리즈의 최고 구식 모델. 크리스의 기본 장비이며 9mm 탄을 사용하는 첫 모델이기도 하다. 17C모델은 소염기가 내장되어있다. 현재는 레이져사이트나 라이트를 달기 위한 레일이 프레임 앞쪽에 만들어져 있어서 지금보다는 조금 다른 프레임을 사용하고 있다. 글록 17 최대의 장점은 고장율이 낮다는 것. 부품이 34개 밖에 쓰이지 않았기 때문에 이에 관한 안정성은 가히 최고 수준이다. 그래도 결국은 핸드건…. 참고로 사진은 실물이다.

보우건



대인 저격용으로도 사용할 수 있는 석궁. 이번에 등장한 연속 발사형과 바이오 하자드 2에 등장한 바 있는 3발 동시 발사형의 2가지의 종류가 있으며 사냥용으로 쓰이기도 한다. 특별히 제작사가 밝혀져 있지 않은 관계로 이 이상의 조사는 무리. 보우건용 화약과 화살을 섞으면 스플래시 판정(명중시킨 적 주위의 적들에게도 피해가 간다)이 있는 화약장착 화살을 만들 수 있다. 때문에 주력으로 쓰이는 무기. 화살의 위력은 총탄에 비해 훨씬 낮다.

매그넘(콜트 파이슨)



이 녀석은 357 매그넘 탄을 사용하는 리볼버로써 2에서 등장한 데저트 이글과는 다른 총이다(데저트 이글의 탄창은 핸드건의 그것과 유사하다). 코끼리 잡는 총이라는 예명이 붙어 있으며 그 위력은 엄청난 것이다. 감히 사람에게 대고 쏠 수 없는 총이라고 한다(그 파괴력이 지나간 자리가 너무도 처참한 지라). 현재는 자동 권총에서의 파괴력 오버를 극복한 데저트 이글에 최강의 권총 자리를 넘겨 준 상태. 대 B. O. W. 에 관한 파괴력도 게임 내에서는 최강의 자리를 마크하고 있다.

캐리코M-100P



바이오 시리즈에서는 처음으로 등장하는 2자루 1조 총기. 적 하나를 집중 사격할 수도 있으며 다수의 적에게 분산 사격을 가할 수도 있는 아주 좋은 무기이다. 보충 탄알이 등장하지 않는다는 점이 매우 아쉽다. 수발 연발 사격은 가능하지만 풀 오토가 아닌 관계로 많은 곳에서 사용되는 총은 아니다. 하지만 게임 내에서 초반에 이만큼 의지가 되는 총도 드물다. 적극 사용을 권장한다.

서브 머신건(잉그램)



도트 380탄을 사용하는 휴대가 비교적 용이한 SMG(서브 머신건)로 현재는 우지와 함께 구식 SMG 취급을 받고 있는 한물간 머신건이다. 왜 바이오 하자드에는 이런 한물간 무기만 나오느냐…라고 묻지 말자. 게임 배경은 98년이고 현재는 2000년이다. 그 정도는 봐 줄 수 있지 않는가? 스티브가 들고 뛸 때는 구경만 해야 하지만 크리스 편이 되면 플레이어가 사용 가능하다. 따로 탄창은 등장하지 않으며 위력은 왠지 모르게 강한 편. 두 자루가 1조이기 때문에 캐리코와 마찬가지로 양방향 사격이 가능하다.

B.O.W. 소개

좀비



언제나 전 시리즈에 등장해 주시는 이제는 친숙한 존재. 이번 작품에서는 여성 좀비는 등장하지 않는다(보스가 여성이어서 그런가?). 여느 작품들과의 차이점이 있다면 이번 좀비는 샷건 1발에도 쓰러지지 않는다는 것이다. 1발에 죽일 수 있는 것은 오로지 콜트 파이슨 뿐이다. 하지만 핸드건으로 상대하면 여느 시리즈와 마찬가지로 6~8발에 뻗어준다. 바이오 하자드 2에서 호평을 얻었던 상·하반신 분리 연출은 아쉽게도 등장하지 않는다.

헌터(改)



조금은 개조되어 눈이 똘망똘망 해진 헌터. 특유의 점프 공격은 여전히 지니고 있지만 거의 하지 않으며 몸을 웅크린 자세에서의 공격을 특기로 하므로 근접 시에는 아래를 노리고 쏘지 않으면 샷건조차 빗나가 버린다(!). 공격력이 정말 강해진 데다가 리치가 길어져서 도망가기가 꽤나 힘들다. 샷건 2~3발로 무난히 상대할 수 있으므로 차라리 싸우는 쪽을 권하겠다. 등의 색깔이 오렌지 빛을 띠는 헌터의 공격에 맞으면 독에 걸리므로 그 점에도 주의할 것.

스티브



알렉산더가 받은 실험과 아주 비슷한 실험을 거쳐 탄생된 형태. 따로 무기는 지니고 있지 않지만 그 힘은 무지막지하다. 원래는 자아가 없지만 클레어가 위기를 맞는 순간에 자아를 찾는다. 정말로 특별한 공략법이 없는 게임 최강(?)의 몬스터.

켈베로스



역시나 전 시리즈에 등장하는 좀비와 더불어 친숙한 켈베로스.

이번 작품에서는 컴뱃 나이프에 상당히 약해져서 다운된 켈베로스에게 컴뱃 나이프를 사용하면 다운 공격이 가능하며 나이프 공격을 맞은 켈베로스는 재 다운되는 사태가 발생한다.

켈베로스가 집단으로 덤비지 않는 한 켈베로스는 핸드건 1발 + 나이프의 황금 조합으로 해치우자. 문제는 출현 비율이 낮아서 별로 쓸 기회가 없다는…

노스페라투



알프레드와 알렉시아의 아버지 알렉산더가 생체 실험을 받아 탄생한 변종 몬스터. 눈과 팔을 대신하는 심장 부분의 또 다른 눈과 촉수가 있으며 체내에서 항상 독을 생성하여 주위를 오염시키는 특징을 지니고 있다. 원래 이름은 뱀파이어의 한 부류를 지칭하는 것으로 개인적으로는 이미지가 맞지 않는 듯하다.

초기 타일런트와 비슷하게 심장이 체외에서 보이는 타입으로 역시 공략법은 본편 공략에 수록하겠다.

밴더 스내치



시리즈 첫 등장 몬스터. 헌터와 비슷한 내구력을 지니고 있다. 특징은 기형적으로 늘어나는 팔. 마치 달심의 그것을 연상시키는 팔은 정말 길게 늘어나서 아무리 멀리 있어도 닿는다는 무서운 특징을 지닌다. 특히 계단 등으로 도망가도 팔을 이용하여 순식간에 앞을 가로막는 모습도 보여준다. 또한 공격력도 강하여 이번 작품에서는 가장 귀찮은 적이 아닐까 한다. 화약장착 보우건으로 상대하는 것이 가장 이상적이며 플레이어가 움직이고 있을 때의 명중률은 낮은 편이므로 조작에 자신 있는 사람은 도망가는 것도 괜찮은 방법이다. 핸드건이나 머신건 류에는 경직되지 않으므로 상대하려면 강력한 무기로 승부할 것. 이상하게 그레네이드 탄에는 내성이 있기 때문에 쓰지 말 것을 권한다.

타일런트(改)



디스크 1장의 보스.

2번에 걸쳐 상대하게 되며 내구력은 무척이나 높다. 알프레드의 부탁으로 헝크가 섬으로 가져온 "물건" 의 정체. 오리지널 타일런트의 찌르기, 베기 공격과 개조 타일런트의 때리기 공격 스타일을 동시에 지니고 있는 강적으로 자세한 공략 사항은 본편 공략에 소개하도록 하겠다.

거대 박쥐



시리즈 첫 등장. T바이러스에 영향을 받은 것 같지는 않은 듯 하다. 특징은 전작의 까마귀와 같다. 즉 이쪽에서 먼저 공격하거나 뛰지 않는 한 공격해 오지 않는다. 단 박쥐가 이미 움직이고 있다면 무조건 공격해 온다. 핸드건이나 나이프로 상대하자. 타점은 보이는 것보다는 크며 상대가 가만히 있다면 굳이 해치울 필요는 없다.

거대 지네



바이오 하자드 3의 그레이브 디거와는 조금 다른 종류인 것 같다. 여하튼 게임 중에서 실질적으로 싸우는 기회는 1번이며 내구력은 생각보다 높지 않아서 핸드건으로도 상대할 수 있다. 단 공격력은 무시할 수 없는 수준이며 쉴 새없이 움직이지 않으면 거의 무조건 적으로 공격을 받게 되므로 상대할 때에는 부지런히 움직일 것. 높은 난이도의 적은 아니다.

거대 거미



새로운 그래픽과 새로운 공격 패턴으로 돌아온 거대 거미는 새롭게 물어뜯기 공격이 추가되었다. 강력한 공격력과 독 공격의 혼합 공격이라는, 마치 독을 지닌 헌터와도 같은 위험성을 내포하고 있으며 핸드건이나 보우건 등의 무기에는 약간의 내성도 지니고 있다. 내구력이 전작들과는 달리 상당히 강화되어 있기 때문에 상대하기 꽤나 까다로운 몬스터로 탈바꿈하였다. 독을 내뿜는 원거리 공격은 여전하며 그 리치는 조금 짧아졌다.

알렉시아



이것은 중간 보스 형태.

웨스커가 원하는 체내의 세포의 영향으로 알렉시아가 변화한 것으로 다른 B.O.W.와는 달리 자신의 의지를 잃지 않고 있다. 따라서 상당히 지능적으로 싸울 것…같지만 내구력이 낮은 것이 유일한 흠. 불을 자유자재로 다룰 수 있는 특수 공격 능력을 지니고 있으며 근, 원거리를 가리지 않고 싸움이 가능한, 어찌 보면 B.O.W.의 또 다른 궁극이라고도 할 수 있다.

알렉시아(최종형)



체내에서 소형의 몬스터를 낳을 수 있으며, 알렉시아 자신은 하늘을 날 수도 있다. 형태는 바이오 하자드 2에 등장하는 G의 최종형태와도 유사하며(크기는 훨씬 작다) 본체는 여전히 불을 다룰 수 있지만 결합 형태에서는 촉수를 다룰 수 있는 것 이외의 힘은 모두 잃는 듯 하다. 이전 형태와는 달리 자아는 없는 상태이며 본체 자체의 움직임은 매우 기민하다.



초거대 거미

정말로 "거대한" 거미로 남극에서 중간 보스 격으로 등장한다. 일반 거대 거미와 비슷한 공격 패턴을 지니고 있지만 위력은 천지차이. 게다가 독액 공격의 비(飛)거리는 일반 거대 거미에 비해 굉장하다.

탄알을 많이 소비해야 쓰러트릴 수 있으므로 도망칠 것을 적극 추천한다.

아이템 일람 (무기, 탄알, 지도, 파일 제외)

아이템 이름	사용처	비고
그린 허브(グリーンハーブ)	체력 소 회복	다른 허브와 조합 가능
블루 허브(ブルーハーブ)	독 회복	그린 허브와 조합 가능
레드 허브(レッドハーブ)	그린 허브의 회복력 증대	그린 허브와 조합 가능
조합 허브(調合したハーブ)	체력 중 회복(그린+그린) 체력 MAX 회복(그린+그린+그린 or 그린+레드) 체력 & 독 소 회복(그린+블루) 체력 & 독 중 회복(그린+그린+블루) 모든 상태 전부 회복(그린+블루+레드)	-
구급 스프레이(救急スプレー)	체력 회복(max)	사용하면 랭크 감소
독수리 메달(鷹のエンブレム)	합금 엠블렘을 복사하기 위한 원본	-
소화기(消火器)	형무소에서 트럭에 붙은 불을 끈다, 남극에서 무기창고의 불을 끈다	남극에서 재충전 가능
남경정의 열쇠(南京錠の鍵)	남경정의 철망을 연다	사용 후 자동 소멸
어태시 케이스(アタッシュケース)	TG-01을 운반하는 케이스	조사하면 TG-01
TG-01	독수리 메달을 복사하는 합금	사용 후 합금 엠블렘
합금 엠블렘(合金エンブレム)	형무소에서 다리로 나가는 거대한 문을 연다	사용 후 자동 소멸
육군의 증표, 해군의 증표, 공군의 증표(陸, 海, 空軍の證)	공항의 리프트를 이동시킨다, 모형 전시실의 비밀 통로를 연다	
두랄루민 케이스 (ジュラルミンケース)	알루미늄 합금 두랄루민으로 만든 케이스	키픽으로 열 수 있다. 아이템은 각기 다름. 사용 후 아이템으로 바뀜사용 후 아이템으로 바뀜
ID카드(IDカード)	저택의 록을 해제하는 넘버를 본다	직접 사용하지 않음
조타륜(操舵輪)	공항으로 가는 잠수함을 불러낸다	사용 후 자동 소멸
골드 루거(ゴールドルガー)	비서실의 잠긴 문을 연다	배틀 모드에서 무기로 사용
사이드 백(サイドバック)	아이템 스톡+2	모두 2개 등장
바이오 하자드 카드 (バイオハザードカード)	바이오 하자드 발생으로 인한 훈련소의 닫힌 셔터를 연다	사용 후 소멸 확인 메시지
보관고의 열쇠(保管庫の鍵)	훈련소 보관고의 열쇠	사용 후 자동 소멸
지혈제(止血劑)	로드리고에게 건네주면 키픽 획득 이벤트가 일어난다	사용 후 자동 소멸
서브 머신건(サブマシンガン)	이벤트를 통해 스티브에게 준다	크리스 편에 나오는 것은 무기로 사용 가능
이글 플레이트(イグールプレート)	훈련소 광장에서 엠블렘 카드를 얻을 때 사용 & 형무소의 잠긴 문을 연다	전부 2개 등장하고 3번 사용하게 됨
엠블렘 카드(エンブレムカード)	인디고 블루(インディーゴブルー) 컬러의 훈련소의 닫힌 셔터를 연다	사용 후 소멸 확인 메시지
해골 그림(人骨の繪)	모형 전시실에 걸어 디오라마를 출현시킨다	사용 후 자동 소멸
황금 열쇠(黃金の鍵)	저택에 있는 금 문양의 문을 연다	사용 후 소멸 확인 메시지
은 열쇠(銀の鍵)	저택에 있는 은 문양의 문을 연다	사용 후 소멸 확인 메시지

아이템 이름	사용처	비고
건 파츠(ガンパーツ)	M93R을 커스텀 핸드건으로 개조시킨다	사용 후 자동 소멸
유리 눈알(ガラスの目玉)	인체 해부 모형에 꽂아 비밀 통로를 만들어 낸다	사용 후 자동 소멸
피아노 롤(ピアノロール)	저택의 피아노에 사용하여 왕개미 오브제를 얻는다	사용 후 자동 소멸
도기 항아리(陶器の壺)	조사하여 여왕개미 오브제를 얻는다	조사 후 여왕개미 오브제로 변화
여왕개미 오브제(女王蟻のオブジェ)	오르골 판을 얻기 위해 사용	사용 후 자동 소멸
왕개미 오브제(王蟻のオブジェ)	오르골을 열기 위해 사용	사용 후 자동 소멸
오르골 판(オルゴール盤)	알프레드 침실에 숨겨진 계단을 출현시킨다	사용 후 자동 소멸
조작 레버(操作レバー)	공항의 이동식 다리를 움직이는 패널에 꽂는다	사용 후 자동 소멸
은 잠자리(銀のトンボ)	조사하여 날개를 떼어낸 다음 열쇠로 바꾼다.	사용 후 자동 소멸 열쇠를 3층 벽에 꽂는다
공항의 열쇠(空港の鍵 K-402)	공항 엘리베이터로 가는 통로를 연다	사용 후 자동 소멸
바코드 실(バーコードシール)	B. O. W. 보관소로 가는 상자에 붙인다	사용 후 자동 소멸
채굴실의 열쇠(採掘室の鍵)	채굴실의 문을 연다	사용 후 자동 소멸
기폭신관(起爆信管)	신관 바로 옆의 금고에 매단다.	사용 후 자동 소멸 라이터를 사용하여 폭발
화분(植物鉢)	조사하면 기계실의 열쇠, 기계실의 문을 연다	조사 후 기계실의 열쇠로, 사용 후 소멸 확인 메시지
밸브 핸들(バルブハンドル)	4각→깎아서 8각→소켓을 끼워 4각으로 바꾼다.	소멸되지 않음 각각의 구멍에 맞게 사용
가스 마스크(ガスマスク)	가스가 퍼진 채굴실로 들어간다 (밸브핸들을 얻지 않은 경우 기계실에 들어가 밸브핸들을 얻을 수 있다)	이벤트 후 자동 소멸
배터리 팩(バッテリーパック)	차고의 승강기를 작동시킨다	사용 후 자동 소멸
약품고의 열쇠(薬品庫の鍵)	약품고를 열고 클레멘트Σ를 얻는다	사용 후 자동 소멸
손잡이(ドアノブ)	차고의 손잡이가 빠진 문을 연다	사용 후 자동 소멸
클레멘트Σ, 클레멘트α (クレメントΣ, α)	섞어서 클레멘트 혼합액을 만든다	2개를 합치면 1개가 됨. 다시 이글 플레이트와 섞어서 할버드를 만든다
전차 모형(戦車の置物)	턴 테이블의 열쇠를 얻기 위해 디오라마에 꽂는다	사용 후 자동 소멸
페이퍼 웨이트(ペーパーウェイト)	알프레드의 반지를 얻기 위해 사용	사용 후 자동 소멸
날개 오브제(翅のオブジェ)	금 잠자리를 만드는 데 필요	전부 4개 있음
알프레드의 반지(アルフレッドの指輪)	조사하여 알프레드의 보석을 만든다	조사하면 보석으로 됨. 사용 후 자동 소멸
알렉산더 피어스(アレクサンダーピアス)	조사를 통해 알렉산더의 보석을 만든다	조사하면 보석으로 됨. 사용 후 자동 소멸
알렉시아 쵸커(アレクシアチョカ)	조사를 통해 알렉시아의 보석을 만든다	조사하면 보석으로으로 됨. 사용 후 자동 소멸
크레인 기동 키(クレーン起動キー)	지하 1층의 크레인을 기동시킨다	사용 후 자동 소멸
혈청(血清)	클레어가 독에 걸렸을 때 치료에 쓰인다	사용 후 자동 소멸
수정(水晶)	부순 다음 세큐리티 카드를 만든다	사용 후 자동 소멸
잠자리 오브제(トンボのオブジェ)	날개 오브제와 합쳐 금 잠자리를 만든다	사용 후 자동 소멸

파일 일람

▶ 입소 허가 요청에 관한 팩스



입소 허가 요청서 확인 후 입소 예정자 리스트에 추가하도록.
-형무소 수위실장 폴 · 스타이너

입소허가요청서
형무소 D지구 입소 허가증을 요청한다. 내용의 세부사항은 아래의 표기에 따른다.

■입소자: 칼 · 그리섬
■입소목적: 아래의 물질 반입을 위하여

1. 메탈 인더스트리 사의 신제품 「TG-01」샘플
2. 형무소 발주분량의 각종 생활 물자

※ **비고**
1. 운반용 트럭으로 입소 예정
2. 「TG-01」샘플은 지정 어태시 케이스에 보관

▶ TG-01 제품 설명서

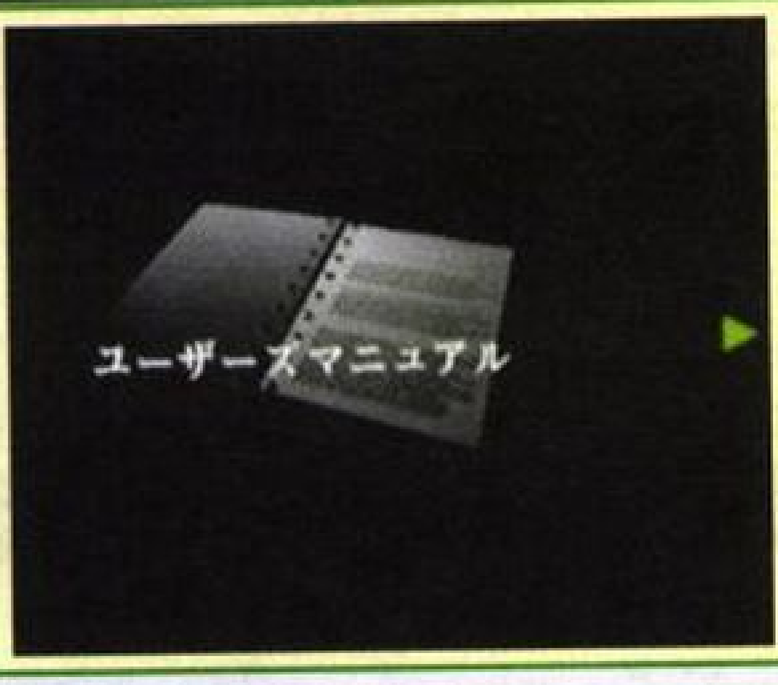


귀사 여러분이 항상 당사 제품을 이용해 주셔서 감사합니다.
다름이 아니라 이번에 당사의 기술을 결집시킨 탐지기 비반응 특수 합금 「TG-01」의 개발에 성공했습니다.

-TG-01의 우수한 특징-
1. 금속 반응을 탐지하는 모든 센서에 반응하지 않는다.
2. 입출국 때의 뢴트겐 조사에 비치지 않는다.
3. 강도가 우수하면서 가볍다.

이후로는 본 신소재를 사용한 여러 가지 무기 개발을 예정해 두고 있습니다. 제품 샘플을 동봉했으므로 이용 후에 검토를 부탁드립니다.
-메탈 인더스트리 CO. 개발 계획 주임 칼 · 레드 힐

▶ USER'S 매뉴얼



3D 오토 듀플리게이터
-USER'S 매뉴얼-

당사 신제품 3D 오토 듀플리 게이터는 서로 다른 두 개의 기계로 구성되어 있는 공작 기계입니다

3D 스캐너 부
입체물질을 3D 데이터화하는 기계입니다. 스캐너 부에 가공 원본 소재를 세트하면 간단 조작으로 스캐닝이 개시됩니다 스캐닝된 가공 원재료는 3D 데이터화되어 오토 듀플리 게이터 부에 자동 전송됩니다

오토 듀플리게이터 부
자동으로 입체 가공을 행하는 기계입니다. 가공용 소재를 기계에 세트하면 3D 스캐너 부에서 스캔된 3D데이터에 기초하여 가공이 개시됩니다. 가공은 극도로 충실히 행해지며 완성품은 가공 원재료와 한 치의 오차도 없이 아름답게 완성됩니다.



▶ 패스넘버의 전언 메모

긴급시에 작동하는 생물 실험실의 도어 록 시스템 말인데 그건 너도 알다시피 4자리 패스넘버로 해제되도록 되어 있어. 그 정도는 기억하고 있지?
이번에 시스템 관리자한테서 정기적으로 패스넘버를 변경하도록 지시가 내려졌는데 넌 패스넘버다 화학식이다 하는 중요한 메모를 맨날 잊어버리잖아. 거기 생물 실험실 안에 빨간 해골 그림에 써져 있는 거 있잖아, 이번엔 그 사인 넘버를 그대로 패스넘버로 쓰기로 했다. 메모를 잊어 먹었으면 그림을 보면 될 거야. 뭐 긴급시 패스넘버 따위 쓰지는 않겠지만.
뭐 그렇다구. 멍청이.

▶ 당주 전승의 축사



알프레드님.

이번 애쉬포드가 당주 계승, 진심으로 기뻐하는 바입니다

덧붙여서 애쉬포드가의 관례에 따라 축하품인 도기 항아리를 증정합니다. 이 관례는 현명함과 아름다움으로 이름 높은 우리 애쉬포드가 창시자 베로니카님에게 당시의 집사가 기념품으로서 금색으로 빛나는 찻잔을 만들어 드린 것에서 유래합니다. 2대 당주 스탠리님, 스탠리님의 아드님이신 3대 당주 토마스님에게 종사했던 자들도 베로니카님에게 바쳤던 것과 같은 것을 장인으로 하여금 만들어 드렸습니다. 그 후 당주의 자리는 토마스님과는 쌍둥이 형제이신 아서님에게··아서님에게서 주인님의 할아버님이신 에드워드님에게로 이어져 우리 애쉬포드가는 최고의 전성기를 맞이했던 것입니다. 엄브렐러라고 하는 대 제약 회사의 설립도 에드워드님의 활약의 산물입니다. 그러나 에드워드님이 돌아가시고 주인님의 아버님 알렉산더님이 당주를 계승하셨던 때부터 서서히 영광의 애쉬포드가에도 퇴행이 보이기 시작했던 것입니다.

주인님의 인도에 의해 다시 애쉬포드가에 이 항아리와도 같은 영원한 빛이 비추길 바라며,

-애쉬포드가 집사 스코트 · 하만

▶ 세큐리티 파일

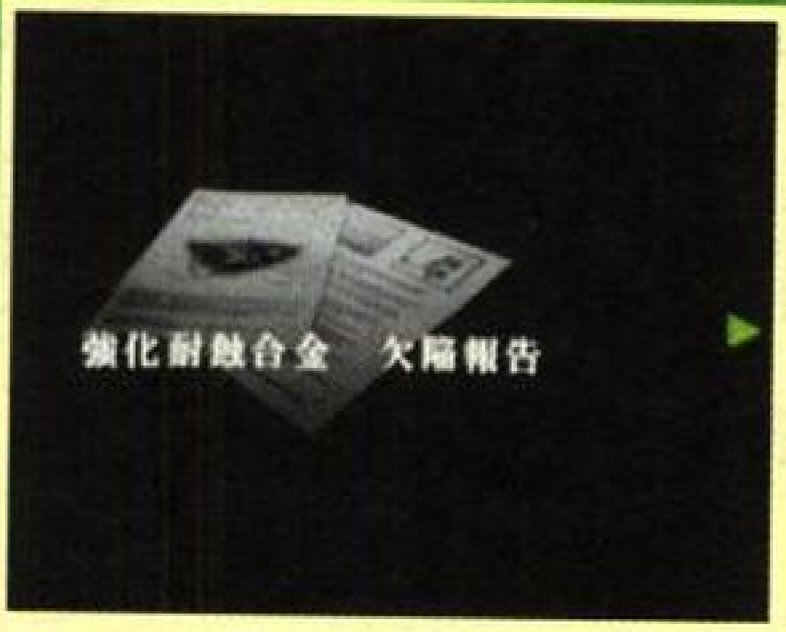


이 연구소에는 애쉬포드가의 최고 기밀이 보관되어 있다. 만의 하나의 경우를 생각하여 제어실에 기밀을 소멸시키는 자폭장치를 설치하여 컴퓨터에서 작동시켜 기폭 코드를 설정하기로 했다. 기폭 코드를 사용하면 이동을 신속하게 하기 위하여 모든 문의 록을 해제한다. 격납고에 직결한 엘리베이터를 사용하면 짧은 시간이라도 탈출할 수 있을 것이다. 기폭 코드는 모든 계획의 근본이 된 위대한 시조, 아름다운 그 사람으로 선정한다.

애쉬포드에 영광 있으라.

알렉산더 · 애쉬포드

▶ 강화 내식 합금 결함보고



강화 내식 합금「디프로이드」를 신형 B.O.W.의 보존용 캡슐로 채용할 예정이었지만 급히 중지가 결정되었습니다. 그 이유는「디프로이드」가 강한 산을 포함한 모든 액체에 우수한 내성을 자랑하는 것에도 불구하고 2종류의 약품「클레멘트α」와「클레멘트Σ」의 혼합액에 접촉하면 간단히 녹아버린다는 결함이 판명되었기 때문입니다. 신형 B.O.W.의 위험성을 고려하면 캡슐 소재의 선정에 단 하나의 예외도 인정할 수는 없습니다. 보존 캡슐의 소재에 대해서 불채용이 결정된 지금 이「디프로이드」를 채용해서 만든 것은 결국 인디고 블루 광채의「이글 플레이트」의 플레이트 부분뿐이라는 결과가 나왔습니다.

Σ가 특이한 현상을 가지고 있는 점에서「클레멘트계 약품」에는 미지의 성질이 숨겨져 있다고 생각됩니다. 이후 새로운 특성이 판명되면 다시 보고하겠습니다.

> *~「클레멘트계 약품」에 관하여~*
>
> α는 총기 정비에 사용하는 화학 약품으로 특별히 두드러진 성질은 없습니다만 Σ는 일정 온도에서 청색으로 변하는 성질이 있습니다(여담입니다만 이 온도는 우연하게도 훈련소 완성일과 같은 숫자입니다).

▶ 알렉산더의 수기



내 아버지 에드워드는 같은 귀족 출신인 스펜서 경과 협력하여 시조 바이러스를 발견하고 군사 이용을 위하여 연구를 거듭했다. 이윽고 연구 결과가 나오기 시작하여 시조 바이러스의 변이체를 통털어 T-바이러스라고 부르게 되었다. 그 연구를 위장하기 위해 아버지들은 엄브렐러 제약을 설립했다. 아들인 나는 유전자 공학이 전문으로 아버지의 연구를 서포트하기 위해 극비 프로젝트를 진행했다 하지만 내 연구는 난항이었고 프로젝트 반도 못 되어 아버지는 돌아가셨다. 내 대에서 T-바이러스의 연구는 다른 연구자들에게 추격을 당했고 위대한 시조 베로니카에서 시작된 애쉬포드의 가명은 땅에 떨어졌다 이대로는 엄브렐러를 스펜서에게 지배당하고 만다. 스펜서에 들키지 않도록 프로젝트를 빨리 진행시키지 않으면 안된다.

나는 모든 것을 고려해서 남극의 폐항을 이용한 운송 터미널에 대규모의 최신 연구 설비를 준비하기로 했다. 설비 내에는 지금은 죽은 트레버가 남긴 내 저택의 설계도를 기본으로 똑같은 방을 만들도록 하자. 기밀 보존을 위해 이 극비 프로젝트를 코드네임으로 부르도록 한다. 그것은 내가 재래를 바라마지 않는 아름다운 애쉬포드의 시조 베로니카. 그녀의 이름에 어울리는 연구 결과가 다시 애쉬포드에 영광을 가져다 줄 것이 틀림없다



▶ 집사의 편지

알프레드님.
갑자기 편지로 유언을 고하지 않으면 안되는 것을 용서해 주십시오.
생각해 보면 아버님이신 알렉산더경 때부터 종사하기 시작해 긴 시간 동안 애쉬포드가와 고락을 함께했습니다. 예기치 못한 15년전의 경의 실종, 알렉시아님의 목숨을 앗아간 연구중의 사고. 어려서 당주가 되신 알프레드님은 사랑하는 육친을 모두 잃으신 슬픔으로 당장이라도 무너져 버리실 것만 같았습니다. 아무 힘도 되지 못한 자신의 무력함…, 이 세상을 떠서 빌려고도 생각했습니다만 저 세상에서 알렉시아님을 뵐 낯도 없습니다

애쉬포드가 집사, 스코트 · 하만

▶ 알프레드의 고백 수기



알렉시아, 천재로서 타고난 아름다움을 지닌 내동생, 나의 모든 것. 나는 알렉시아가 바라는 것이라면 어떤 곤란도 뛰어넘고, 내 목숨을 걸어서도 목적을 이룰 것이다. 알렉시아를 위해 아버지 알렉산더 대에서 몰락한 애쉬포드가의 부흥을 서둘지 않으면 안 된다. 알렉시아와 함께 애쉬포드가의 영광을 되찾는 것이다. 부흥을 달성하면 고귀한 자들만이 모이는 궁전을 짓자. 알렉시아를 하찮은 자들에게 띄게 할 수는 없다. 사랑하는 알렉시아에게 생애를 바치자. 알렉시아는 여왕개미처럼 지상에 군림하고 나는 알렉시아에게 봉사한다. 아아, 그것이야말로 나의 꿈이며 나의 알렉시아에게 대한 사랑의 증거인 것이다. 나는 그걸 위해 이 세상에 태어난 것이다. 쓰레기들이여, 알렉시아와 내발아래 무릎꿇을 날이 가까워 졌다.

사랑하는 알렉시아에게 봉사하는 알프레드 · 애쉬포드



▶ 숨겨진 통로에 관한 메모

언덕에 세운 알렉시아와 내저택을 잇는 통로가 최근 심하게 손상되어 있다. 아무리 알렉시아를 하찮은 자들에게 띄지 않게 한다고는 해도 언제까지나 원지인이 만든 지하수도 따위를 쓸 수는 없다. 그래, 수인들에게 다리를 놓게 하자. 알렉시아에게 어울리는 영광으로 이어지는 다리를. 물론 비밀을 알고 있는 사람은 나중에 전원 처리할 생각이다.
다리가 완성되면 지하수로 안의 문만 폐쇄하면 입구는 디오라마 장치를 사용할 테니까 누구도 눈치 못 채겠지.

알프레드 · 애쉬포드



▶ 알프레드의 일기

1월 30일

남극 홀에는 열리지 않는 문이 있다. 뭔가 숨겨져 있는지는 모르지만 들어가는 방법은 안다. 우리 가족 3명이 가지고 있는 애쉬포드가 정통 후계자의 증거, 그 3개의 보석을 쓰면 된다. 문제는 아버지의 보석을 어떻게 얻는가 하는 것이다.

2월 17일

드디어 열리지 않는 문에 들어가는 데에 성공했다. 설마 알렉시아와 내 출생에 이런 비밀이 숨겨져 있을 줄은…. 아버지가 밉다. 그 무능한 아버지 알렉산더가 밉다. 나는 아버지의 실패의 부산물인 것이다. 더 이상 아버지에게 맡겨둘 수는 없다. 애쉬포드의 영광은 우리들 남매 둘이서 되찾아 보일 테다. 내게는 알렉시아가 있다. 아무 것도 무서워 할 필요는 없는 거다.

3월 3일

알렉시아가 그 인체 실험을 실행에 옮겼다. 무능한 아버지도 최후에는 애쉬포드가를 위해 힘이 되니까 괜찮겠지. 이제는 집사 하만에게 들키지 않도록 일을 성사시키면 된다.

4월 22일

실험은 실패로 끝났다. 아버지는 최후까지 아무 쓸모도 없었다. 게다가 위험한 괴물이 되어 손을 쓸 수가 없기에 지하 독방에 묶어서 감금했다. 하지만 알렉시아는 뭔가를 잡은 듯한 모양이어서 자기 자신을 실험체로 한다고 말했다. 그것 때문에 알렉시아는 15년간 잠들지 않으면 안 된다고 한다. 그 남자 때문에 나는 15년이나 알렉시아와 만날 수가 없다. 하지만 알렉시아는 날 믿고 잠든다. 알렉시아를 지킬 수 있는 건 나뿐이다.

여왕개미 연구 리포트



여왕개미 유전자에서 고대 바이러스의 이름을 발견한 이래 개미집을 만들어 개미의 연구에 몰두하고 있다. 개미의 생태는 정말 이상적이다. 하나의 개미집에는 한 마리의 여왕개미가 군림하고 있고 병정개미와 일개미는 여왕개미의 노예다. 자신들의 목숨을 여왕개미에게 바치고 있다.

여왕개미의 죽음은 곧 개미가계 그 자체의 파멸을 의미한다 병정개미와 일개미는 여왕개미가 있으면 얼마든지 대신 쓸 수가 있다. 마치 나와 다른 우민들과의 관계에 적합하다. 스펜서가 발견한 시조 바이러스에 여왕개미의 유전자를 이식하여 이상적인 바이러스의 개발에 성공했다. 쓸모 없는 아버지의 몸에 실험을 해 보았지만 예상대로 바이러스의 영향에 의한 세포의 급격한 변화에 몸만이 아닌 뇌세포도 파괴되어 버렸다.

또한 체내에서 특수한 독가스가 발생하고 있고 블루 허브는 효과가 없기 때문에 만일을 대비해 해독제를 만들어 지하 2층의 무기 · 약품 창고의 약품 선반에 보존해 두었다.

상상 이상의 잠재력을 지닌 이 바이러스를 T-VERONICA라고 이름 붙이기로 했다. 이 훌륭한 바이러스의 힘을 내것으로 하는 방법을 발견했을 때 내 위대한 연구가 완성되는 것이다.

알렉시아 · 애쉬포드

수감인의 일기



5월 13일

이상한 냄새가 나는 이 방…, 이 찌는 더위도 그렇고 천장을 때리는 스콜도 그렇고, 꽤 남쪽에 있는 곳이라는 것은 알겠다.

2층 침대 아래에 있는 밥이라고 하는 남자와 말이 통한다는 건 그나마 행복이다.

5월 16일

밥에게서 믿지 못할 말을 들었다. 그는 이 시설의 알프레드인가 하는 소장의 원 측근으로 사소한 실수를 했기 때문에 여기 갇혔다고 했다. 이런 곳에 있다가는 녀석에게 무슨 짓을 당할지 알고 싶지도 않다.

5월 20일

갑자기 군복을 입은 녀석들이 와서 밥을 길로틴 안쪽의 건물로 연행해 갔다. 내일 밤에 잠시 빠져나가서 밥의 상태를 보고 와야겠다고 생각한다.

소문으로는 그 기분 나쁜 건물에 연행된 사람은 두 번 다시 거기서 나오지 않고 그 수일 후에 연행된 사람 수만큼 검은 자루가 나온다고 한다. 밥은 대체 어떻게 될까.

5월 21일

그런 곳에 가는 게 아니었다 건물에서 들린 것은 누군가의 기분 나쁜 웃음과 귀를 찢을 듯한 밥의 비명…, 정신이 들어보니 난 침대 위에 있었고 몸엔 식은땀이 흘렀다. 곧 해가 떴지만 그래도 내 몸은 떨리고 있었다.

5월 27일

그 날 이후 방의 동료들이 차례로 연행되어 남은 것은 나 혼자. 다음은 아마 내 차례일 것이다. 우리들은 알프레드 녀석에게 잡혀 살해당하는 완구에 지나지 않은 것이었다. 오늘은 몽롱한 상태로 잠들지 못한 채로 날을 샜다. 또 긴 하루가 시작된다.

해부의의 수기



내 마음속에는 악마가 붙어있다. 때때로 그 악마가 일으키는 격한 충동을 나는 막을 수가 없다.

그건 잔혹한 의식…타인의 고통에 일그러진 얼굴…비명…격하게 반복되는 통증…그리고 죽음에 이르는 모습을 악마와 감상한다.

알프레드님은 그런 나를 인정해 주시고 의식을 위한 약품을 연구할 설비와 고문 도구를 준비해 주신 것이다.

알프레드님의 호의를 저버려서는 안 된다. 특히 그 분과 나만의 비밀스런 성역…이 의무 병동에 있는 그 지하실은 절대로 외부에 누설시켜서는 안 된다.

맡아두고 있는 성역의 열쇠는 살갗에서 떼지 않고 가지고 있지만 만에 하나 타인의 눈에 띈다 하더라도 그게 열쇠라고는 도저히 생각할 수 없겠지. 알프레드님의 신뢰를 잃는 때, 내 인생도 파국을 맞이하게 될 테니까.

▶ 비서의 수기



내가 알프레드 각하에게 종사하게 된 것이 올해로 4년째가 된다.
하지만 측근이라 할지라도 각하가 마음을 놓는 일은 없다. 지금도 각하의 사저에 출입하는 것은 굳게 금지되어 있다.
소문으로는 언덕에 세워진 각하의 사저에서 쌍둥이 동생인 알렉시아 님과 둘이서 살고 있다고 한다.
나도 우연히 사저 창문가에 서 있는 그림자를 두 번 정도 본 일이 있는데 그 분이 아름답다고 소문난 알렉시아 님일까.
한 번 이 건에 대해 각하에게 여쭌 적이 있는데 각하의 격한 분노를 샀다. 각하는 측근이라고 용서하지 않는 분이다. 이 이상의 쓸데없는 조사는 내 목숨이 걸리겠지.
그건 그렇고 왜 각하는 알렉시아 님과의 사생활을 숨기고 있는 걸까. 내게는 이상할 뿐이다.

로버트 · 톰슨

▶ 신문 스크랩



천재소녀, 10살에 유명 대학을 수석 졸업!
국제 기업 엄브렐러 제약은 소녀를
주임 연구원으로서 초대!

▶ 메시지 카드



위대한 군인이 되신 오라버니의 힘으로
영광의 애쉬포드가 부흥을
이루어 주세요.

알렉시아 · 애쉬포드

▶ HUNK의 보고서



알프레드 · 애쉬포드 소장 경
당일 16:32 엄브렐러 운송기지에서 대형 B.O.W. 캡슐을 호송하여 무사히 도착했습니다. 운송시에는 엄중한 주의를 기울여 도착 후 규정 108항목의 체크는 올 그린임을 확인했습니다. 현재는 냉동 상태로 보존하고 있습니다.
그러나 보통은 특수임무에만 파견되는 저희들이 어째서 이번에는 겨우 냉동품의 캡슐 하나를 옮기는 임무에 돌려졌는지요. 최고 기밀이라고 해도 운송 임무 상 내용물에 대한 정보를 어느 정도는 알려 주시지 않으면 안전을 확보할 수가 없습니다. 더욱이 내용물이 위험한 것이라면 더욱 그렇습니다. 이후 이런 임무 때에는 정보의 제공을 부탁드립니다.
그건 그렇고 여기는 그때와 아무것도 변한 게 없는 것 같습니다 이 군사 훈련소에서 지낸 날들이 정겹게 떠오릅니다.
저희들은 당일 23:00부터 다른 임무에 투입됩니다.

엄브렐러 특수 공작 부대 소속 HUNK

스토리 공략

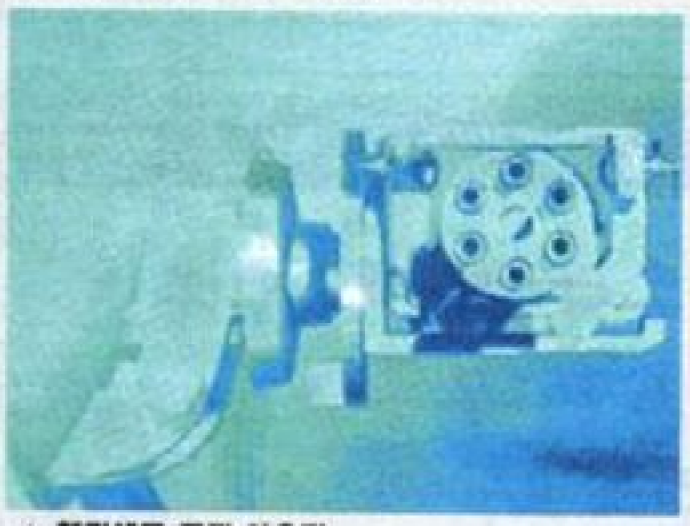
※ 주의 1 : Side구분과제 ×화 등등의구분은 필자의편의에 따른 것입니다. 오해하지 마십시오.
※ 주의 2 : 각 방의 아이템은 중요 아이템이나 무기만을 소개합니다. 스프레이나 허브, 탄알 등은 따로 소개하지 않으니공략에 나오지않았다고 없다고 생각하지 마십시오.
※ 주의 3 : 각 화의 제목은 매우 유치합니다. 이 점 많은 양해 바랍니다.

Side 1 - 클레어 편

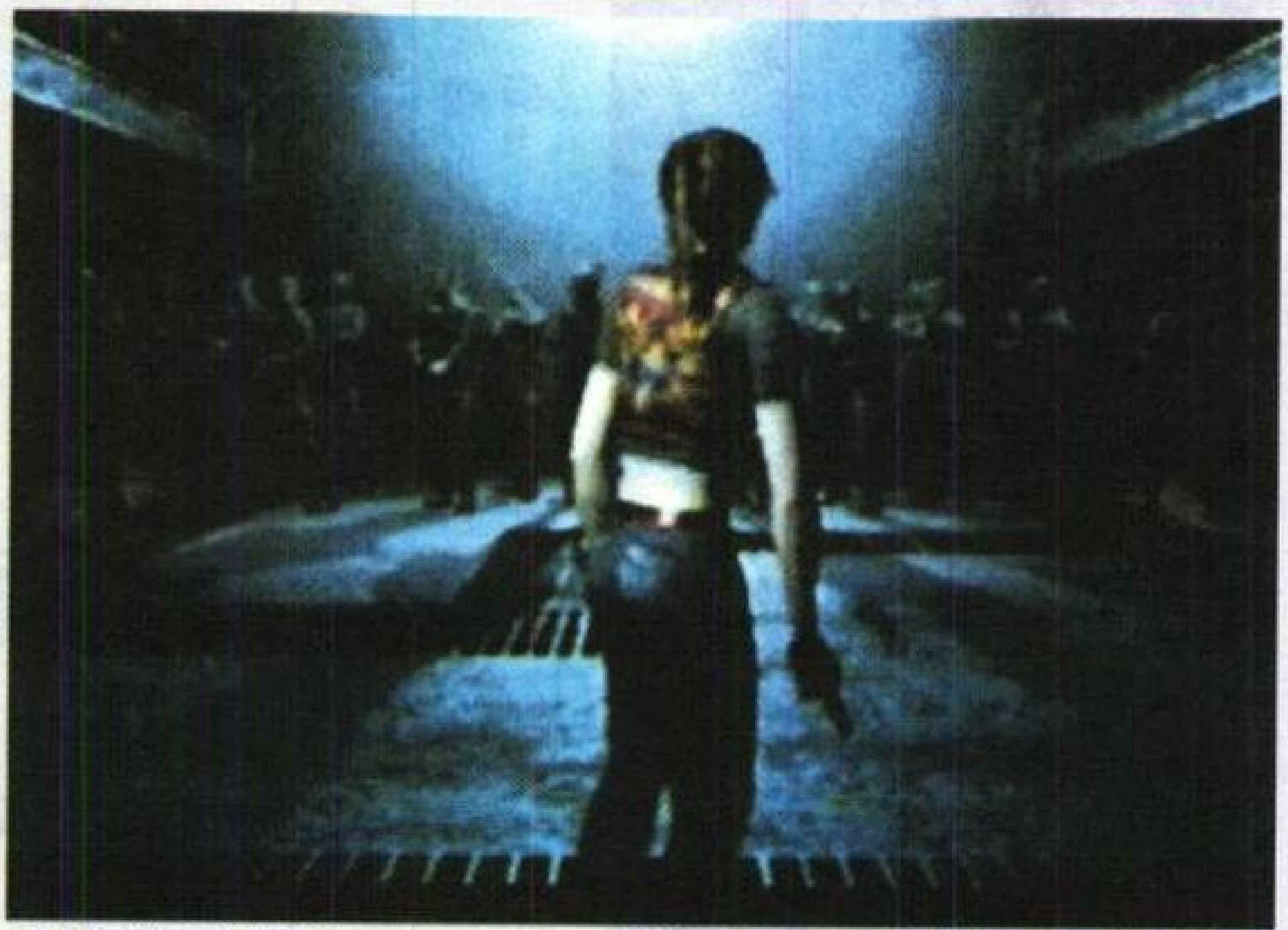
프롤로그…다이제스트 버전



▲ 엄브렐러에 홀로 뛰어든 클레어



▲ 헬기에도 쫄지 않으며



▲ 일대 다수에서도 꿀림 없이



▲ 대 활약하지만



▲ 결국은 이러한 운명에 처하고 만다



제 1화 형무소 대탈출 편

Story



▲ 저 넘버는 외울 필요 없다. 잊어라

실험 재료로써 외딴 섬으로 잡혀가게 된 클레어. 그녀도 결국은 라쿤 시티에서 보아왔던 이들처럼 좀비가 되는 것인가…라고 생각하고 있는 때에 웬 남자가 한 명 들어온다. 그는 클레어가 갇힌 독방문을 열어주며 섬에 있는 사람들이 좀비로 되었다는 것을 일러주고는 가고 싶은 곳으로 가라며 자포자기한 듯한 모습으로 의자에 걸터앉는다. 총 한 자루 없이 좀비밭을 헤쳐 나가야하는 클레어….



▲ 뭔가 목소리가 멋진 로드리고. 그 역시 부상을 입고 있었다



▲ 자유의 몸이 되어 생지옥으로 가야하는 심정. 라이터 하나 달랑 가지고…

독방이 있던 곳은 묘지의 지하. 묘지를 지나가던 클레어는 T바이러스가 침입한 시체들에 의하여 공격을 받게 된다. 라쿤 시티의 악몽이 떠오르는 클레어. 하지만 여기서 죽을 수는 없었다. 죽을힘을 다해 도망치는 클레어. 하지만 이번에는 어떤 남성에게서 개틀링포 공격을 받게 된다. 근처의 시체에서 베레타를 주운 클레어는 즉각 응전에 나서고…. 상대 남성의 이름은 스티브. 그는 "좀비인 줄 알았다." 라는 말도 안 되는 변명을 늘어놓은 후 "여자가 따라오면 짐만 된다." 라는 기분 나쁜 말까지 덧붙이고는 떠나간다.



▲ 스티브와의 첫 만남. 2살 연하다



▲ 하지만 버릇이 없다. 요즘 애들은 문제가 많아….

하지만 질 수 없는 그녀. 형무소를 돌아다니다 다시 스티브와 재회하고, 컴퓨터를 발견하고는 레온에게 급히 구조 연락을 취한다. 크리스에게 연락이 닿도록. 하지만 스티브는 오빠가 이런 곳에 목숨을 걸고 올 리가 없다며 강하게 부정하고는 다시 혼자 어디론가 사라지고 만다. 구조 연락을 취한 클레어도 결국은 형무소를 나오는 데에는 성공한다. 거대한 다리를 건너 도착한 곳은…



▲ 오버를 하는 스티브. 어떤 곡절이 있는 것일까?



▲ 이야기는 제 2화로 이어집니다…

Action

드디어 게임의 시작. 독방을 나가기 전에 모든 허브와 나이프, 핸드건 탄알(지금은 없지만)을 확실히 챙겨서 나가자. 어두운 곳은 라이터를 장비하고 보이면 잘 보이므로 알아둘 것. 현재 로드리고에게는 별로 볼일이 없으므로 무시하고 이동하자. 밖으로 나가면 곧바로 타이프라이터가 보이고 그 앞에 바로 잉크 리본이 있다. 로켓 런처를 노리는 자가 아니라면 일단 세이브를 해두자(노파심에서 하는 말인데, S랭크를 노리는 사람은 잉크 리본을 처음부터 얻지 말 것. 아이템 칸만 낭비한다). 바깥으로 나가면 트럭이 불타고 있는 것이 보인다. 불길에 가방이 하나 휩싸여 있는 것이 보이지만 지금은 얻을 수가 없으므로 무시하고 갈 길을 가자. 이벤트 후에는 좀비에게 포위되는 형태가 되는데 멋도 모르고 컴뱃 나이프로 싸웠다가는 자칫하면 죽음을 초래한다. 어차피 이 길목의 적들은 쓰러트려도 계속 부활하니까 처음부터 약간의 데미지는 감수하고 뛰어서 도망가는 것이 편하다.



▲ 컴뱃 나이프는 반드시 얻을 것



▲ 이 아저씨에게는 꼭 나중에 와야 한다

묘지를 벗어나면 이벤트와 함께 핸드건을 얻게 된다. 핸드건을 얻고 나서 스티브가 들어간 문으로 쫓아 들어가자. 무슨 기숙사 비슷한 곳으로 나오게 되는데 옆의 철창문은 지금으로서는 열 수가 없으므로 귀찮더라도 우회해야 한다. 그 전에 기숙사 비슷한 곳으로 일단 들어가자. 좀비가 조금 많기는

Dreamcast

POWER 공략왕!

하지만 형무소의 지도와 초반의 강력한 무기인 캐리코 M-100P를 얻을 수 있다.



▲ 꼭 좀비를 일일이 상대할 필요는 없다. 도망은 기본 중의 기본



▲ 이 '창문 깨고 좀비' 와 그의 친구들을 상대하고 캐리코를 얻자

처형장이 있는 통로에 쳐져 있는 셔터 뒤에는 폭발물 용기가 있으므로 이것으로 좀비 몰살 계획을 염두에 두는 것도 좋다. 일단은 빨리 작업실로 이동하자.



▲ 여기가 작업실 문이다

작업실을 지나기 위해서는 세큐리티 박스가 있는 통로를 지나야 하는데 금속이란 금속은 다 집어넣어야 한다. 주의할 점은 라이터도 금속이고 잉크 리본을 감고 있는 가운데 동그란 통도 금속이다. 다 집어넣어라. 어차피 지금 좀비는 나오지 않는다. 통로를 통과하여 나오는 문으로 들어가면 다시 이벤트가 벌어진다. 독수리의 메달과 파일을 얻자. 또한 이곳에는 게임을 통 털어 단 1개



▲ 얄미운 박스. 상당히 귀찮다

밖에 등장하지 않는 대 B.O.W. 가스탄이 있으므로 반드시 얻도록 하자. 현재로서는 가지고 나갈 방도가 없으므로 얌전히 세큐리티 박스에 넣고 돌아가자.



▲ 이 스위치를 반드시 조사하도록 하자

작업실을 나오면 셔터는 열려있지만 더분에 좀비가 늘어나 있다. 게다가 철망을 뚫고 좀비들이 나오는 덕분에 좀비가 받을 이룬다. 아까 폭발물 용기를 주지시킨 이유를 알겠는가? 살아 남은 좀비는 캐리코를 이용하여 분산 사격으로 처치하자. 열린 셔터로 들어가면 소화기를 얻을 수 있다. 그리고 여기에서 얻을 수 있는 남경정의 열쇠를 아까 있었던 기숙사 옆의 철망에 사용하면 더 이상 우회할 필요가 없다는 것도 알아두자.



▲ 도망가고 싶지만 공간이 여의치 않다



▲ 이 소화기는 사용 후에 나중에 남극에서(!!) 중요하게 쓰이므로 버리지 말자



▲ 여기에는 나중에 다시 오게 되므로 안심하자

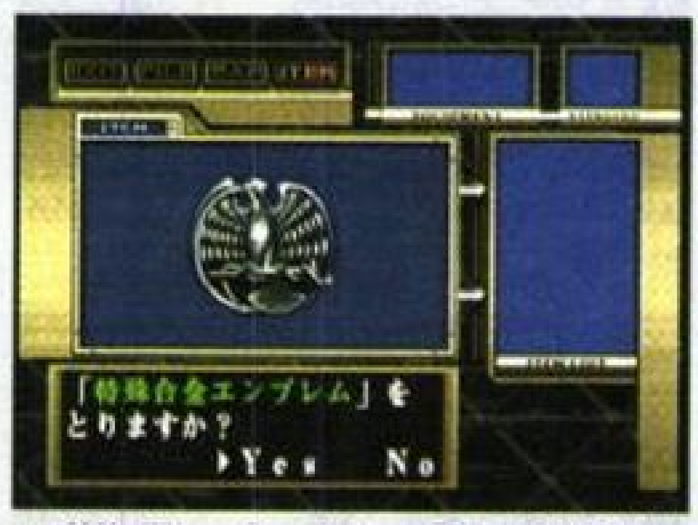
처음에 트럭이 불타고 있던 곳으로 돌아가자. 그전에 등장하는 켈베로스는 무시해도 좋다. 달려서 도망가면 충분히 도망칠 수 있다. 소화기를 이용하여 불을 끄고 가방을 열어서 TG-01을 입수하자. 다시 작업실까지 돌아가서(노가다…) 세큐리티 박스 옆에 있던 가공기계를 이용하여 독수리 메달을 복제하자(기계에서 독수리 메달과 TG-01을 사용). 복제를 마치고 길을 나서면 복도에 좀비들이 들어오므로 빨리빨리 뛸 것.



▲ 이렇게 넣고



▲ 이렇게 깎으면



▲ 완성. Titan Gundarium 합금 독수리 메달이 될 지도…

이제 복제한 독수리 메달을 사용하여 베레타을 얻었던 광장의 커다란 문을 열자. 눈앞에 등장하는 다리. 이제 지겨운 형무소와는 안녕을 고할 수 있게 되었다.



▲ 꽂아라. 그러면 열리리라

제 2화 새로운 적의 등장 편

Story

기나긴 다리를 건너 도착한 곳은 형무소와는 어울리지 않는 고급스러운 저택. 저택은 아무도 살지 않는 듯, 텅 비어 있었다. 아무 일도 없겠지 싶어 나가려는 클레어를 붙잡은 것은 스티브의 것이라고 생각되는 비명소리. 스티브는 저택에 있던 금으로 된 무기-골드 루거를 집으려 하다가 함정에 걸린 것이었다. 스티브를 구해내고 골드 루거가 비서실의 잠긴 문의 열쇠라는 사실을 간파한 클레어는 루거를 요구하지만 스티브는 더 강한 무기를 주면 내놓겠다며 사라지고 만다.


▲ 기껏 구해주니까


▲ 고마운 줄 모르고 사라진다

스티브를 쫓아 저택을 나서는 순간 이번에는 갑자기 날아온 총탄에 목숨을 잃을 뻔한 클레어. 저격수의 정체는 알프레드 애쉬포드. 이 형무소의 소장이라고 한다. 그는 클레어의 "이런 후진 형무소 소장이라니 알 만한 귀족" 이라는 도발적인 대사에 금새 흥분한다. 그는 클레어를 스파이라고 오해하고



▲ 앞으로 계속해서 마주치게 될 알프레드

있었으며 배후세력을 불라며 다그친다. 하지만 그는 금새 태도를 바꾸어 잠시 동안은 살려주겠다며 여유 있는 척 모습을 감춘다.


▲ 요즘 19세들은 날아오는 총탄도 육감으로 피할 수 있다

스티브를 쫓아 도착한 곳은 이 섬의 군사 훈련소. 클레어는 이 섬에서 다시금 알프레드에게 저격을 받고 저격에 실패한 알프레드를 쫓다가 함정에 빠져 새로운 타입의 B.O.W.와 대적, 궁지에 몰리게 된다. 그때 스티브가 등장하여 멋지게 몬스터를 퇴치하고 조금은 마음을 푼 듯한 모습을 보여준다. 클레어는 루거 대신 근처에서 주운 서브 머신건을 가지라며 루거와 교환하고 여유있는 웃음도 지어보지만 다시금 알프레드의 함정에 걸려 군사 훈련소의 지하로 향하게 된다.


▲ 이제서야 안 사실이지만 클레어가 천재가 아니고 알프레드가 바보였다


▲ 함정임을 알리는 알프레드의 방송


▲ 새로운 적, 밴더 스내치


▲ 멋드러진 신


▲ 빈 탄창이 든 머신건을 받고 당황하는 스티브를 보며 웃는 클레어


▲ 3화에서 다시 만나요~

Dreamcast

POWER 공략왕!

Action

다리를 건너가자. 지프에 탄약이 있으므로 시간이 여유가 된다면 얻고 가자. 다리를 올라가면 등장하는 갈림길에서 일단은 정면으로 향하자. 좀비들은 가볍게 도망가주어도 상관없다. 저택에 올라가면 켈베로스들이 한 마리 한 마리씩 차례로 등장한다. 베레타 + 나이프의 조합으로 세 마리 모두 정리할 것(통로가 좁은 관계로 도망은 힘들다). 해군의 증표는 아이템 칸이 모자를 경우, 나중에 얻어도 관계없다(일종의 꽁수다).


▲ 좀비는 전부 4마리. 나중에 밴더 스내치로 바뀌므로 굳이 총알을 낭비할 필요는 없다

저택으로 들어가면 지금은 아무도 없는 것을 알 수 있다. 당분간은 적도 없으므로 (단 화장실에는 박쥐가 수 마리 있기는 하다) 마음놓고 돌아다니자. 어디를 먼저 가도 상관은 없지만 일단은 가까운 화장실부터 들어가 보자. 박쥐는 가만히 매달려 있는 한 선제공격을 하지 않거나 걸어다니기만 하면 공격해오지 않는다. 여기서 얻을 수 있는 두랄루민 케이스는 지금은 열 수 없다. 아쉽지만 지금은 참도록. 참고로 화장실은 탄약과 회복제만 있으므로 여기에 자신있는 사람은 오지 않아도 좋다.


▲ 썰렁한 저택의 풍경. palace는 "굉장한 저택, 궁전" 이라는 뜻이다


▲ 박쥐는 전작의 까마귀 이상으로 의외의 위협적인 존재. 건드리지 않는 게 상책이다

이제 2층으로 올라가 보자. 그림이 있는 곳에서 좌측은 잠긴 문이므로 우측으로 가자. 이곳은(참고로 비서실이다) 세이브 포인트와 아이템 박스가 존재하는 소위 바이오 시리즈의 "안전지대" 이다. 방 안쪽에 있는 쌍권총의 홈이 있는 문은 아직은 열 수 없으므로 조사만 해 두자. 대신 옆에 있는 선반을 밀면 아래에 ID카드가 보인다. 이것을 얻어서 뒤쪽으로 돌려보면(조사하다를 선택하여 방향키로 돌려볼 수 있다) 번호가 쓰여져 있다. 이 번호를 기억해 두었다가 1층에 있는 컴퓨터에 입력하면 1층의 잠긴 문이 열린다. 카드는 필요 없으므로 번호만 기억해두고 아이템 박스에 영원히 넣어버리자.



▲ 이곳에는 나중에 얻을 수 있는 골드 루거를 박아야 한다



▲ 번호만 필요한 컴퓨터…. 엄브렐러의 보안 상태는 PC게임방 계산 시스템보다도 낙후되어 있다

1층으로 돌입하여 열리는 문만 열고 들어가면 벽에 총, 군함 등등의 디오라마가 장식된 방이 나온다. 벽에 달린 버튼을 누르면 기분 나쁜 영상과 함께 탱크가 담긴 벽이 열리고 안에 골드 루거가 있는 것을 볼 수 있는데 이것을 얻으면 벽이 닫혀서 나갈 수가 없다. 일단은 조용히 제자리에 돌려놓자. 조타륜은 빼먹지 말고 얻도록.


▲ 애쉬포드 자매


▲ 악취미다


▲ 그게 즐겁니…?


▲ 바이오 1의 골드 엠블렘이 생각난다(그보다는 조금 심하다)

이제 볼일은 모두 보았으니 저택을 나가자…라로 하니 갑자기 이벤트 발생. 다시 골드 루거가 있던 방으로 돌아가자. 바보 스티브가 골드 루거가 있는 곳에 갇혀있는 것을 볼 수 있다.

영사 화면이 있던 곳에 컴퓨터를 조작해야 한다. 총 그림 두 개만 조작을 실행하면 벽을 열 수 있다.

이제 정말로 저택을 나가려하면 재차 알프레드가 등장하는 이벤트가 발생한다. 이벤트를 보고 밖으로 나가자. 조타륜을 잊지 말고 가지고 가도록.



▲ 죽더라도 무기는 놓지 않겠다는 스티브. 당신은 욕심쟁이



▲ 골드 루거가 두 개니까 조작은…? 답은 쉽게 나온다

다시 정원(아까 켈베로스 3마리 차례로 나왔던 곳)에서 들어왔던 곳과는 반대쪽으로 가보자. 휑하니 서있는 기둥(?)에 조타륜을 사용하면 잠수함이 올라온다. 잠수함을 타고 내려가면 공항으로 이동할 수 있다. 하지만 아직 탈출은 할 수 없으므로 괜한 기대는 갖지 않도록. 잠수함에서는 아이템 스톡을 2개를 더 늘릴 수 있는 사이드 팩을 얻을 수 있다. 반드시 얻을 것.



▲ 이렇게 조타륜을 사용



▲ 꼭 얻어라. 나중에 후회한다

좀비 3마리가 있는 대합실을 지나 오른쪽 문(왼쪽 문은 지금 갈 수는 있지만 육·해·공군의 증표가 모두 있어야 한다)으로 들어가서 2층으로 올라가자. 곧바로 보이는 패널을 조사하면 크레인을 조작할 수 있다. 크레인은 두 번 조작하면 짐을 들어올려서 자동으로 치우는 시스템으로 되어 있다. 화면에 보이는 짐에다 크레인을 가져다 놓으면 알아서 짐을 치운다. 이후에 짐이 막고 있던 벽에 있는 스위치를 누르면 엘리베이터가 올라오면서 바이오 하자드 카드(+좀비 떼)를 얻을 수 있다. 이제 공항에서 할 일은 대충은 끝난 셈이다. 다시 저택 정원까지 돌아가자.



▲ 이쪽 문으로 들어간다



▲ 크레인으로 이 짐을 치운다



▲ 버튼을 누르면 이렇게 올라온다

처음에 다리를 건너왔던 갈림길로 돌아가서 나머지 하나의 문을 열고 들어가자. 군사훈련소라는 곳이 등장한다. 그러나 거대 지네가 등장하여 바닥을 헤집고 다니므로



▲ 이번엔 이쪽이다



▲ 싸워도 되지만 시간이 많이 걸린다

길게 머물면 큰일이다. 속히 가까운 커다란 문으로 들어가자(파괴력 있는 무기가 없기 때문에 현재로서는 도망이 최선이다).

들어가자마자 오른쪽(캐릭터 시점에서)에 있는 생체 실험실에 올라가면 잔인한 이벤트와 함께 바이오 하자드 레벨 작동으로 다시 올라갈 수 없게 되어있다. 보우건만 얻고 이벤트를 본 후 나중에 다시 올라오도록. 훈련소 2층으로 올라가는 돌계단 부근에서 알프레드와의 이벤트가 벌어진다. 알프레드를 공격하지 말고 속히 2층으로 올라가면 알프레드는 도망친다. 알프레드를 쫓아가도록. 휴게실로 들어가면 아이템 박스와 타이프라이터가 있다. 지혈제를 꼭 챙기도록 하자(나중에 쓸데가 있다). 휴게실을 나가면 들어왔던 복도에 록이 걸려 나갈 수가 없고 어디선가 알프레드의 목소리가 들린다. 하는 수 없이 나머지 하나의 문으로 나아가야 한다.



▲ 붉은 선이 조준선이다



▲ 록 해제 장치는 바깥에 있다. 안타까울 노릇이다…

문으로 나아가면 서브 머신건이 보인다. 안타깝게도 탄창은 저 멀리 컨테이너 박스 위에 따로 놓여있다. 그때 이벤트로 밴더 스내치가 등장한다. 아까 얻은 보우건은 공격력이 매우 약하지만 보우건용 화약이 있다면 화살과 조합하여 화약장착 화살을 만든 후 상대하자. 아주 손쉽게 물리칠 수 있다. 아래로 내려가면 이벤트가 발생하고 골드 루거를 얻을 수 있다. 그리고 강제로 훈련소 지하로 이동되며 스티브로 잠시 조작 캐릭터가 교대된다.

제 3화 지옥의 섬 탈출 편

Story

훈련소 지하에서 머신건으로 한바탕 날뛴 스티브, 클레어와 함께 지하를 나아가다 바닥이 무너지고 그때 좀비가 한 마리 등장한다. 클레어는 발이 끼어 움직일 수 없는 상황. 하지만 스티브는 좀비를 보고 웬지 겁에 질려 싸울 수가 없다며 총을 쏘질 않는데….

게다가 좀비는 움직이지 못하는 클레어를 보고 목표를 클레어로 바꾼다. 클레어는 비명을 지르고 스티브는 비명과 함께 좀비에게 총을 쏜다. 그 좀비는 스티브의 아버지였던 것이다….

스티브의 아버지는 엄브렐러의 사원이었고 산업 스파이 짓을 하다가 발각되어 어머니는 죽고 아버지는 스티브와 함께 이 섬으로 끌려왔다는 것이다. 클레어는 실의에 빠진 스티브를 잠시 내버려두기로 하고 다시 탈출 모색에 나선다.



▲ Father~!!!!!!!! 스티브의 절규는 애처롭기까지 하다



▲ 자신의 과거(?)를 털어놓는 스티브

스티브가 가지고 있던 골드 루거로 저택 내부에 잠입에 성공하는 클레어. 클레어는 거기에서 저택의 별관으로 향하는 데에 성공한다. 저택의 별관은 알렉시아를 위하여 알프레드가 특별히 만든 것이었다. 거기에서 알렉시아와 알프레드의 대화를 엿듣기는 하지만 뭔가 좀 석연치 않은데….


▲ 영낙없는 악마성


▲ 알렉시아의 첫 등장


▲ 천주?

본관과 별관을 조사하던 클레어는 마침내 이 섬을 탈출할 열쇠가 되는 배지를 모두 찾고 별관을 나서려 한다. 그때 알렉시아가 등장하여 클레어에게 총을 겨누고 다시 타이밍 맞추어 스티브가 등장, 알렉시아와 사격을 교환한다. 총을 맞은 알렉시아는 비밀문으로 사라지고 스티브도 약간의 부상을 입는다. 하지만 건너방으로 가보니 알렉시아의 옷만이 있고 이상한 가발도 있는데…. 그때 침대 위에서 알프레드가 습격해온다. 하지만 스티브에게 패배하고 그는 거울을 보더니 절규하며 방을 뛰쳐나간다. 이곳의 알렉시아는 진짜 알렉시아가 아닌 알프레드가 변장한 알프레드의 또 하나의 인격이었던 것이다.


▲ 베리 버튼에 이은 제 2의 타이밍의 왕제 스티브


▲ 그는 게이였습니다… -스티브 군 현장 증언-

섬의 공항으로 향하는 클레어와 스티브. 비행기에 오르는 데에 성공하지만 알프레드는 타일런트의 새로운 개조형을 출격시켜 그들을 쫓는다. 비행기를 이륙시키기 위해 공항 엘리베이터를 통해 다시 훈련소로 돌아온 클레어는 속히 공항으로 발길을 옮기지만 타일런트와 맞서게 된다. 힘겹게 타일런트를 물리치면 비행기를 타고 무사히 탈출에 성공한다. 하지만 끈질긴 타일런트는 비행기까지 쫓아오고 클레어는 캐터펄트를 이용, 멋지게 타일런트를 퇴치한다.


▲ 알프레드, 참 추하다


▲ 어늘드 슈왈츠제네런트


▲ 타일런트는 항상 뭘 뚫고 등장한다


▲ 해리어를 타고 쫓아오는 알프레드


▲ 타이타닉

Action

스티브가 가진 무기는 오직 서브 머신건 뿐이다. 좀비를 쓰러트리면서 진행을 하던지 그냥 도망을 하던지는 플레이어 마음이다. 단 스티브로는 아이템을 얻는 것이 불가능하다. 이 캐릭터 교대는 단지 좀비의 살육에 목표가 있(다고 생각된다)으므로 마음껏 머신건을 쏴 주자.


▲ 지금 쏴보지 않으면 나중에 크리스 편이나 가야 쏠 수 있다



▲ 죽인 좀비 수에 따라 대사가 바뀐다

클레어가 따라 오고 다시 클레어로 캐릭터가 교대된다. 2층 차고를 진행하다 보면 차고가 무너지면서 이벤트가 발생한다. 실의에 빠진 스티브는 그대로 두고 혼자서 진행하자. 1층을 보면 2층과 지하 1층을 잇는 엘리베이터를 이용해서만 진행할 수 있는 곳이 있다. 차고에서 곧바로 갈 수 있으므로 그곳으로 향하여 모형 전시장(방에 그림이 걸려 있다)에 도착, 이글 플레이트를 얻은 후에, 전에 알프레드에게 총을 맞을 뻔했던 돌계단이 있는 곳으로 되돌아가 난간에 플레이트를 꽂으면 엠블렘 카드를 입수할 수 있다. 엠블렘 카드를 가지고 다시 지하 1층으로 되돌아가자.

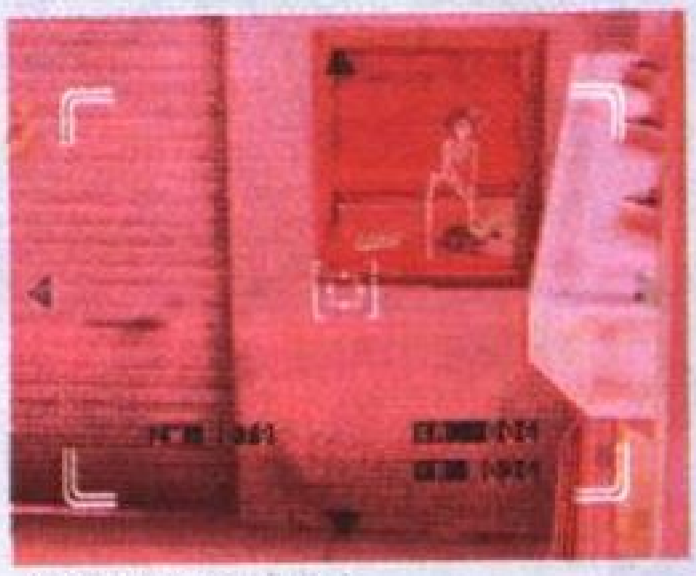

▲ 이곳이 모형 전시장. 앞으로 좀 자주 들러야 한다


▲ 이글 플레이트를 여기에 사용하면 된다

지하 1층에 열리지 않았던 셔터를 엠블렘 카드를 사용하여 열면 그레네이드 런처를 얻을 수 있다. 이제 다시 엘리베이터를 이용하여 2층으로 돌아가자. 엠블렘 카드를 사용하면 닫힌 셔터를 열 수 있다. 컴퓨터를 조사하면 아까 잔인한 이벤트가 있던 곳의 내부를 볼 수가 있다. 카메라를 줌 인하여 벽에 걸린 그림의 숫자를 외어두고 육군의 증표를 꼭 챙기자. 이제 다시 생체실험실로 돌아가서 문에 달린 패스코드 입력기에 아까 그림에서 본 숫자를 입력하자. 안에서는 약간의 이벤트가 있기는 하지만 유산탄과 해골 그림을 입수했다면 빨리 나가면 된다. 다시 모형 전시실로 돌아와서 벽에 해골 그림을 걸면 벽이 내려가면서 디오라마가 등장한다. 여기에서 황금 열쇠를 입수하면 훈련소에서 볼일은 끝! 이제 다시 저택으로 돌아가기 전에 형무소로 잠시 돌아가서 로드리고에게 지혈제를 전해주고 라이터도 주자. 그러면 상대는 키픽을 줄 것이다. 키픽으로는 두랄루민 케이스를 비롯하여 앞으로 등장할 가지가지 서랍들을 열 수가 있다.

자 이제 저택으로 돌아와서 천신만고 끝에 입수한 골드 루거를 사용하려는데 저택에는 좀비가 우글우글하다. 싸우기보다는 재주껏 피해서 비서실까지 올라갈 것. 루거를 문에 사용하면 문이 열린다. 방안에 들어가면 책상에 메모가 쓰여 있는데 이 방의 퍼즐을 푸는 힌트이다. 이 메모에 쓰인 대로 방 한편에 붙어있는 다이얼을 돌린 후 책상에 있는 컴퓨터를 켜서 다이얼을 돌린 결과를 써넣으면 비밀 통로가 열린다. 메모에 쓰인 만큼 돌린 마지막 숫자가 코드로 변환된다(예를 들어 "좌우" 라고 쓰여 있으면 좌로 한번, 우로 한번 돌려서 마지막에 나온 숫자가 코드 번호라는 뜻). 풀 사람은 보고 풀고 조금 어렵다 싶은 사람은 그냥 1971 써넣자. 이벤트로 등장하는 밴더 스내치는 처치하는 쪽이 좋다.


▲ 여기까지 돌아온다. 귀찮아···


▲ 그림에 대고 SHOOT!


▲ 이 그림을 또 봐야한다···



▲ 이것이 문제의 다이얼


▲ 긴 팔로 어디든지 나타나는 밴더 스내치


▲ 의사 좀 불러줘요


▲ 어디 좀 봅시다


▲ 그는 일어설 수 있게 되었다. 고마워요 박사님

비밀 통로를 통해 별관에 도착하면 밴더 스내치가 무려 3마리나 버티고 있다. 화약 장착 화살로 빨리 해치우는 것이 좋다(도망쳐도 계단 위로 올라오기 때문). 1층에서 아이템들을 대충 챙기고 2층으로 올라가서 이벤트를 본 후에 알렉시아의 방(클레어가 숨었던 복도 측에 있는 방)으로 들어가서 오르골을 조사하면 은 열쇠가 나온다. 이것을 가지고 다시 저택으로 돌아가자(…). 은 열쇠를 가지고 돌아오면 2층의 잠긴 문을 열고(들어가도 괜찮지만 나중에 한꺼번에 하는 것이 좋으므로 일단 들어가지 말자) 1층으로 내려가 은 열쇠로 잠겨있는 문을 열고 들어가서 이글 플레이트를 얻자(훈련소에서 얻은 것과 거의 같다). 자 이제는 형무소까지 돌아가야 한다(…). 꾹 참고 형무소까지 돌아가도록.


▲ 놓치기 쉬…운가?

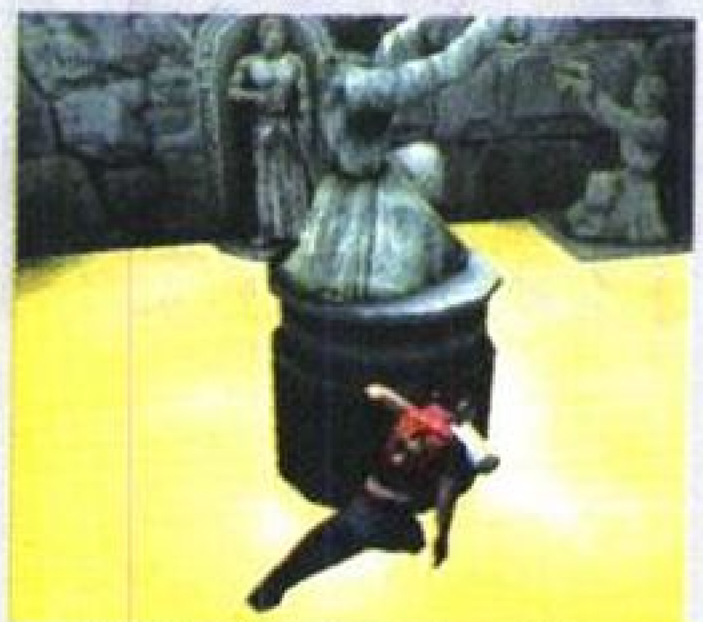

▲ 이 밴더 스내치들에게서는 의외로 도망가기 쉽다

형무소 처형장까지 돌아와서(작업실 옆에 길로틴이 있던 곳을 말한다) 이글 플레이트를 사용하면 숨겨진 통로가 나타난다. 이곳으로 들어가서 아이템 박스가 있는 곳까지 진행하자. 이곳의 상자를 치우면 예전에 레온에게 구조 통신을 보냈던 작업실로 들어갈 수 있는데 여기에서 예전에 세큐리티 박스에 두고 온 아이템들을 가지고 오자. 반대편 출입구로 의무실로 들어가자. 파일을 반드시 얻고 고문실로 향하면(시체가 들썩이는 이벤트가 있다) 고문실에 두랄루민 케이스가 있는데 이 케이스에 들어있는 건 파츠로 커스텀 핸드건을 만들자. 다시 의무실로 돌아가면 조금 강한 의사 형태의 좀비가 등장한다. 커스텀 핸드건의 제물로 삼아주자. 좀비를 처치하고 난 후 좀비를 조사하면 유리 눈알이 등장한다. 유리 눈알을 가지고 의무실에 있던 인체모형에 사용하면 지하 비밀 통로가 등장한다.


▲ 떨어지는 길로틴. 밧줄을 끊을 필요 없는 원터치 처형


▲ 이 상자를 치워야 이전의 아이템들을 얻을 수 있다

지하 비밀 통로를 통하여 등장하는 곳은 지하 고문실. 여기에 있는 방에 들어가면 검과 방패, 갑옷, 투구를 지닌 석상이 있다. 녹슨 검을 얻고 가스가 새어나오기 시작하면 방패를 들고 있는 석상을 정확히(!) 180˚ 돌려야 한다. 그러면 가스가 멈추고 철의 처녀(창마등 공략 참조)가 등장한다. 거기에 검을 꽂으면 안에서 검 꽂힌 좀비가 등장한다. 좀비를 물리치고 피아노 롤을 입수했다면 다시 저택으로 돌아가자.


▲ 다시 한번 말하지만 정확하게 돌려야 한다



▲ 결국 따지고 보면 클레어가 칼 박은 셈이다(웃…잔인)

저택으로 돌아갔다면 일단 황금의 열쇠를 사용하여 1층의 잠겨있던 나머지 문을 열고 들어가자. 그림이 잔뜩 걸려 있는 것을 볼 수가 있다. 일단 촛대 옆의 가장 큰 그림을 조사하여 파일을 얻자. 직접 풀어볼 사람은 위의 파일 일람을 참조하여 퍼즐을 풀고(파일에는 나와 있지 않지만 촛대는 알렉산더 당주 취임 기념품이다. 이것 역시 힌트) 자신 없는 사람은 방 구석의 여성의 그림을 순서로 시계 방향으로 1·2, 3·4, 5·6, 7로 볼 때 1-4-6-3-5-2-7로 버튼을 누른다. 성공했다면 그림에서 웬 항아리가 튀어나오고 항아리에서 여왕개미의 오브제를 얻을 수 있다.















▲ 이 순서로 배치되어 있다

이제 아까 열기만 하고 들어가지 않았던 2층으로 들어가자. 다른 아이템은 알아서 챙기고 꼭 필요한 것은 피아노에 피아노 롤을 사용하여 얻을 수 있는 왕개미의 오브제. 이제 필요한 아이템이 모두 모였으니 다시 별관으로 이동하자. 별관으로 이동할 때 적의 배치와 종류가 완전히 달라졌으므로 주의가 필요하다.

일단 알렉시아의 방에서 여왕개미의 오브제를 사용, 오르골 판을 꺼내어 알프레드의 방으로 건너간다. 그리고 왕개미의 오브제를 사용하여 오르골을 열고 오르골 판을 사용하면 숨겨진 계단이 나타난다. 계단으로 올라가자.



▲ 좀비떼. 분명히 이전에는 없었다



▲ 여기서 꺼내서



▲ 여기에 끼워넣자

사다리를 타고 올라간 후 은 잠자리를 입수하자. 조사하여 날개를 떼어낸 후 벽에 보이는 구멍에다 사용하면 회전 목마가 돌면서 사다리가 이어진다. 이를 이용해서 다시 사다리로 올라가자. 사다리에 올라 상자를 움직여 책장 위의 파일을 얻은 다음 그 곳에서 공군의 증표를 입수하자. 이제 디스크 1의 종반에 다다랐다. 서둘러 저택의 정원까지 돌아가자.



▲ 여기에 날개를 뗀 잠자리를 사용한다



▲ 공군의 증표는 파일 아래에 가려져 있다

공항에 가기 전에 육·해·공군의 증표를 전부 얻어서 갈 것! 이전에 공항에 왔을 때와는 반대쪽 문(즉 왼쪽 문이다)을 열고 들어가 리프트에서 모든 증표를 사용하자. 리프트는 순조롭게 움직여서 클레어 일행을 비행기까지 날라다준다.

비행기 안에는 세이브 포인트와 아이템 박스가 있다. 아이템을 정리한 후 조작 레버를 얻어서 이전의 크레인이 있던 곳까지 돌아가자. 크레인이 있는 층의 복도 끝에서 문을 열고 들어가면 조작 레버가 부러진 패널이 있는데 여기에서 조작 레버를 사용하고 다리를 제거하자. 이대로 다리를 건너가면 대합실에 K-402라는 키가 있다. 이것을 챙겨서 크레인이 있던 곳 1층의 엘리베이터로 가자.


▲ 이번엔 이리로



▲ 별게 다 방해다


▲ 이 엘리베이터를 사용하자

엘리베이터로 들어가면 세이브 포인트와 아이템 박스가 재차 등장. 곧 보스전이 기다리고 있으므로 아이템 체크에 만전을 기하자. 엘리베이터를 움직이려면 상자를 움직여야 하는데 밀어서 엘리베이터 안으로 밀어 넣자. 엘리베이터를 타고 올라가면 나오는 곳은 훈련소 바깥….


▲ 이걸 먼저 붙이고


▲ 밀고


▲ 여기까지 옮겨와서


▲ 밀어라

제한 시간이 있기 때문에 속히 공항으로 되돌아가자.

중간에 타일런트가 벽을 뚫고 등장한다. 이때 타일런트는 꽤나 약하다. 멀리서 화약 장착 보우건으로 상대하면 노 데미지로 쓰러트릴 수 있다. 그레네이드의 특수 탄알들은 DISK 1장의 최종 결전을 대비하여 아껴둘 것.

공항으로 돌아가 비행기를 타자. 이벤트가 흐르고 드디어 결전. 캐터필드 사출로 물리쳐야 하는데 그냥 사용하면 허무하게 되돌릴 뿐….

B.O.W. 가스탄과 유산탄 등등의 특수 탄알(그레네이드는 사정거리가 짧다)을 써서 일정량의 데미지를 준 후 캐터필드를 사출시키면 어렵지 않게 물리칠 수 있다. 단 거리가 좁은 만큼 상대의 움직임에 잘 대응해야 한다는 점이 신경 쓰인다. 게다가 클레어가 비행기 밖으로 떨어지면…. 당연히 사망이다.

이 녀석의 공격패턴은 크게 2가지. 하나는 횡베기, 하나는 종베기이다. 횡베기는 앞으로 전진하며 공격하는 타입이며 종베기는 시간차를 조금 둔 제자리 공격. 둘 다 공격력이 엄청나므로(3방에 사망) 거리 조절에 신경 쓰도록.

이 녀석을 쓰러트리면 1장이 모두 끝난다(세이브를 꼭 하자. 랭크와 관계없다).


▲ 횡베기. 이것은 맞아도 그렇게 생명에 지장은 없다


▲ 종베기. 사망을 각오할 것


▲ 캐터필트 사출은 이것을 누르면 된다

Side 2 -클레어 편(남극)

제 4화 형무소 대탈출편

Story

자동 조정으로 도달한 곳은 황당하게도 남극! 착륙까지 자동은 아니었는지 비행기는 멋지게도 남극 기지를 꿰뚫고 착륙하고 만다. 심한 진동 속에서 어찌어찌 무사히 살아남은 둘은 부서진 비행기를 버리고 남극 기지를 탈출할 수단을 찾아 서로 헤어진다.



▲ 에이스 컴뱃에서는 자동 착륙이 지원되었다. 이것이 남코와 캡콤의 차이



▲ 위험한 신이지만 위험한 일은 안 일어난다(쳇…)

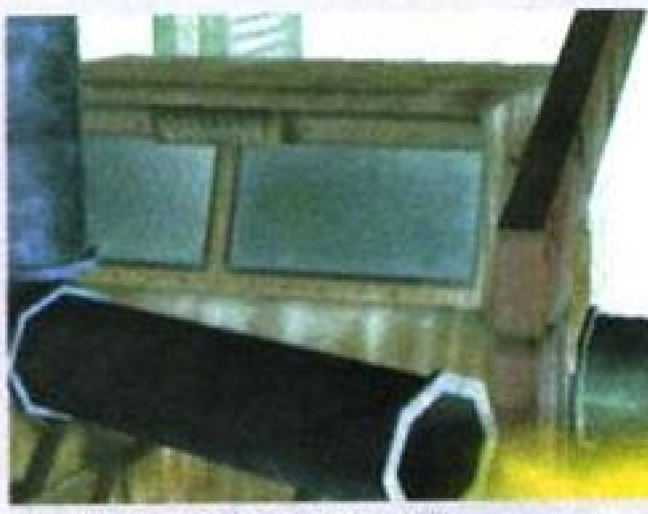
남극 기지 역시 바이러스에 오염되어 각종 좀비들이 판을 치고 있었다. 하지만 운 좋게도 작업용 차를 발견한 그들은 차를 조작하여 기지를 빠져나갈 계획을 하지만 얼빠진 스티브 덕분에 유독 가스가 새어나오고 그들은 다시 대책 수립에 나선다.



▲ 여색에



▲ 빠져버린 그는



▲ 어이없는 실수를 저지르고 만다

가스 마스크를 발견하여 가스 유출을 막은 클레어. 이로서 차를 타고 탈출이 가능해졌지만 다시금 등장한 알프레드가 클레어에게 총을 겨눈다. 그때 다시 등장한 스티브! 이번엔 뛰어난 솜씨로 알프레드를 보내버린다. 그들은 벽을 부수고 남극 기지를 탈출하는 데에 성공한다. 도중에 새로운 B.O.W. 노스페라투의 습격으로 스티브와 클레어 모두 위기에 처하지만 클레어의 활약으로 무사히 퇴치. 설상차를 이용하여 탈출하는 그들의 앞날은 순탄해 보였지만 알프레드는 최후의 힘을 다하여 남극 기지에 오랫동안 잠들어 있던 알렉시아를 부활시키고 알렉시아는 자신의 능력을 이용하여 클레어들이 타고 있는 설상차를 뒤엎어 버린다.



▲ 클레어 防塵 버전



▲ 알프레드의 최후(?)



▲ 안 죽었나?



▲ 다음에는 반드시 클레어를 지켜내겠다고 다짐하는 스티브



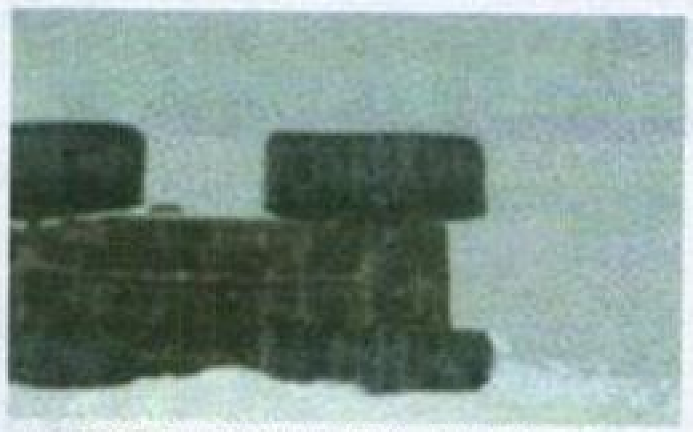
▲ 알렉시아를 깨우고 숨지는 알프레드



▲ 알렉시아는 오빠를 감싸안고…



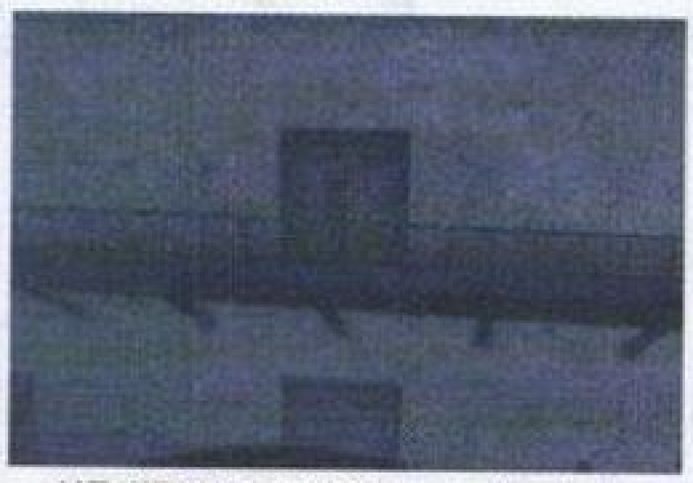
▲ 정체 불명의 촉수를 사용하는 알렉시아



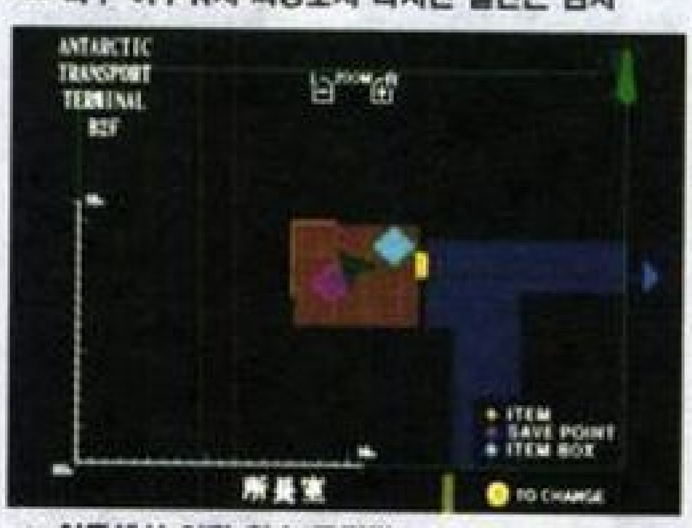
▲ 뒤집어지는 설상차. 이야기는 5화에서 계속

Action

비행기에서 내려오면 일단 느낄 수 있는 것은 "어둡다" 는 것. 남극 기지는 현재 전원이 내려간 상태이기 때문에 아이템조차도 잘 보이지 않는다. 시간이 부족하지 않은 사람들은 주요 아이템이나 탄창은 나중에 찾도록 하자. 일단 계단 옆의 문으로 들어가서 아이템을 적절히 챙긴 후(좀비에 주의! 단 탄창은 많다) 아래의 계단으로 내려가서 정면으로 보이는 문으로 들어가도록 한다. 이곳에 일단 세이브 포인트와 아이템 박스가 있으므로 안심할 수 있다.



▲ 너무 어두워서 짜증조차 나지만 일단은 참자

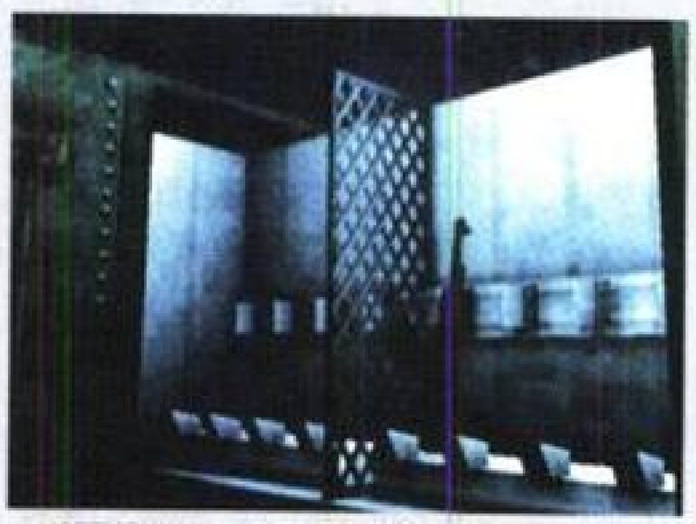


▲ 이곳에서 일단 한숨 돌리자

이제 에일리언 분위기의 복도-가운데 통로로 나아가자. 이곳에 등장하는 독나방은 매번 부활하며 공격을 받으면 독에 감염되고 알을 깔 경우 다음 방으로 넘어가자마자 부화하여 플레이어를 경직시키므로 통로를 지나갈 때마다 물리칠지 말지는 알아서 판단할 것. 단 복도에 블루 허브 플랜터(무한 블루 허브)가 있으므로 도망치기만 하는 사람도 나름대로의 편의는 봐주는 셈. 어쨌든 일단은 지하 2층의 광장으로 나가자. 좀비가 많기는 하지만 장소는 넓으므로 마음만 먹으면 언제든지 도망은 가능하다. 가장 먼저 B.O.W.라는 글씨가 붙은 문(B.O.W. 보관실이다)을 열고 들어가자. 거미가 2마리 있으므로 핸드건, 보우건보다는 강력한 무기를 가지고 들어오는 것이 좋다. 아이템은 많지만 다른 건 몰라도 바코드 실은 반드시 얻을 것. 다음은 B.O.W.보관실 반대편에 위치한 무기 창고. 무기 창고에는 기폭신관이 있으므로 옆의 금고에 설치하자. 나중에 크리스로 라이터를 가지고 와서 기폭신관에 불을 붙이면 어설트 라이플을 얻을 수 있다(하지만 이곳의 선반 중에 하나를 조사해도 어설트 라이플을 얻을 수 있다). 채굴실의 열쇠도 이곳에 있다.



▲ 기폭신관을 세트하는 금고



▲ 이곳에 공짜 어설트 라이플이 있다

채굴실은 2층 광장의 짤막한 계단을 올라가서 들어가야 하는 곳이다. 채굴실에는 특별한 아이템이 없으므로 무시하고 지나가고(8각 구멍은 조사해 둘 것) 이 안쪽에 있는 전력 공급실(켈베로스가 있으므로 주의할 것)에서 스위치를 넣으면 드디어 남극 기지가 밝아진다. 참고로 전력 공급실에는 그린 허브가 무려 4개나 있으므로 참고할 것.

전력이 공급된 후에 광장에 있는 컨베어 벨트 조작기로 가서 박스를 무기 창고로 떨어트리자. 매그넘이 들어있지만 나중에 크리스가 남극에 와서 소화기(!!)를 사용해서 얻어야 한다. 그러나 나중을 생각해서 미리 넣어 놓는 것이 낫다.



▲ 채굴실 입구



▲ 이 스위치를 넣고



▲ 이 스위치를 넣으면 된다



▲ 컨베어 벨트 조작 패널. 이걸 먼저 누르고



▲ 다음에 이것을…

소장실(남극에서 처음 등장한 세이브 포인트)로 돌아가 보자. 여기도 역시나 밝은 전등이 비추고 있다. 혹시 소장실에 들리는 덜컹덜컹 소리를 의심해 본 사람은 없는지? 소장실의 선반 중에 벽 안쪽으로 밀리는 것이 하나 있는데 이것을 밀어 넣으면 금고가 하나 보이고 금고에서 파일을 얻은 후 스위치를 넣으면 금고가 밀려나면서 숨겨진 방이 나타난다. 방 지하에서 묶여있는 노스페라투를 보는 이벤트를 경험한 다음, 방 구석

에 있는 화분을 얻자. 화분을 아래쪽으로 돌려보면 열쇠가 붙어있는 것이 보인다. 조사해서 기계실의 열쇠로 바꾸자.



▲ 덜컹거리는 금고의 정체는…



▲ 모르모트다. 쳇

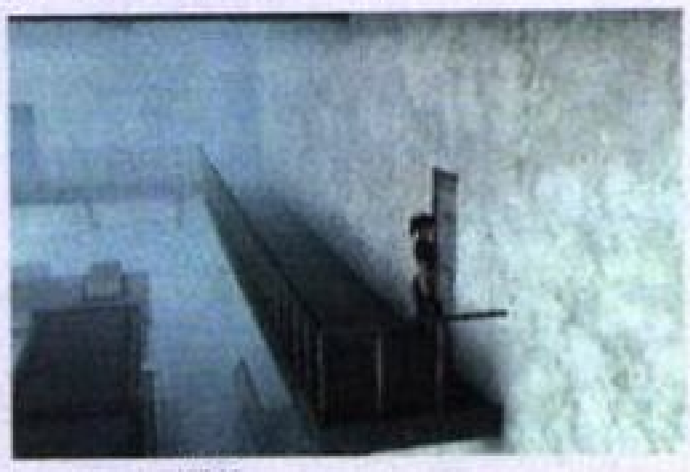


▲ 괴로워하는 노스페라투. 나중에 잘만 기어 나온다



▲ 흔이들 이런 걸보고 눌어붙었다 라고 한다

이제 광장 1층으로 돌아가 보자(지하 1층). 방이 두 개가 있는데 오른쪽(캐릭터 시점에서) 문은 나중에 들어가 보고 기계실의 열쇠를 사용한 왼쪽 문으로 들어가 보자. 들어가자마자 웬 기계가 있는데 이걸 먼저 손대면 나중에 상당히 커다란 시간 손실이 동반되므로 일단 방 안쪽에 있는 문으로 먼저



▲ 여기가 기계실

들어가는 것이 좋다. 밸브 핸들을 얻고 방을 나서면 자동으로 이벤트가 발생하여 이 방과 지하 2층의 채굴실은 당분간 들어갈 수가 없다. 가지고 나온 밸브 핸들을 기계실 반대편 방에 가져가서 8각 밸브 핸들로 만들자.



▲ 일단 이곳부터



▲ 여기에서 가공하면 된다



▲ 팔각으로 깨끗이 다듬어주는 슈퍼 슬라이스를 소개합니다!

컨베어 벨트 조작기로 돌아가자(적이 부활해 있다). 컨베어 벨트 위에 있는 상자에 바코드 실을 붙이고 조작기를 조작하여 상자를 이동시키자. 이제 B.O.W.보관실로 들어가면 가스가 가득 차 있을 것이다. 문 옆에 있는 패널에서 가스 마스크를 얻고 채굴실로 향하자. 채굴실에 있는 기둥에 8각 밸브 핸들을 사용하면 가스가 멈추고 이벤트가 발생한다. 바닥에 떨어진 스나이퍼 라이플을 얻은 후에 남은 것은 보스전.



▲ 가스 마스크를 얻자(상자가 이동하기 전에는 얻을 수 없다)



▲ 여기에서 핸들을 돌리자



▲ 이벤트 상 야외로 향하게 된다(안 춥나…)

노스페라투는 몸에서 독을 뿜지만 블루 허브가 효과가 없다. 멀리서 스나이퍼 라이플로 심장을 겨누자. 무기를 사용하면 스코프 모드로 돌입하는데, L트리거로 줌인 하지 않으면 심한 눈보라 때문에 노스페라투가 보이지 않는다. 심장에 7발 클린 히트시키면 쓰러지지만 빗나가서 쓰러지지 않은 경우에는 화약장착 화살로 승부를 보자. 접근하면 촉수 공격과 독 공격의 지속 공격 때문에 아주 금방 사망하게 된다. 근접 승부는 절대 금물. 또한 이곳은 지대가 높은 관계로 여기서 떨어져도 사망이다. 전투의 난이도 자체는 낮으므로 안심해도 좋다. 이 전투 이후에는 크리스로 배턴이 넘겨진다.



▲ 잘 보입니까? 안 보여요~



◀ 어머!

아름다워라~ ▼



Dreamcast

POWER 공략왕!

Side 3 - 크리스 편

제 5화 형무소 대탈출 편

Story

클레어들이 남극으로 떠났을 무렵 크리스는 뒤늦게 섬에 도착하여 절벽을 기어오른다. 하지만 부주의로 인하여 소지품이 들어있는 가방을 떨어트리고 만다. 하는 수 없이 핸드건과 나이프만 달랑 들고 섬에 도착한 크리스. 지하 묘소로 침입한 크리스 앞에 난데없이 사람이 하나 눈에 들어왔다. 그는 클레어를 놓아준 로드리고씨! 그는 자랑스럽게 "내가 클레어를 놓아주었다." 라고 자신이 구한 것인 양 사기를 친다. 그리고 생존자는 없다고 자조적인 말을 내뱉는다. 그때 지하에서 거대 지네가 나타나 로드리고를 집어삼킨다. 크리스는 격투 끝에 지네를 물리치지만 로드리고는 크리스에게 클레어가 준 라이터를 돌려주고서는 가족에게 갈 수 있다는 말을 남기고 숨을 거둔다.



▲ 그는 류였던 것이다(스파 무비-참고로 장 끌로드 반담 주연의 영화가 아니다-참조)



▲ 이 묘는 로드리고의 가족의 묘였다. 그래서 그는 떠날 수 없었던 것이다

클레어가 섬에 없다니 이 섬에는 볼일이 없고…. 문제는 어떻게 이 섬을 나가느냐 하는 것이다. 방법을 찾아 섬 지상으로 올라가니 다다른 곳은 군사 훈련소. 저택의 자폭으로 인하여 이곳저곳이 엉망진창이 되어 있었던 훈련소를 탐색하다가 크리스는 웬 여성의 화상을 발견하게 된다. 하지만 이 화상을 지켜보던 또 하나의 인물이 이 섬에 있었는데….



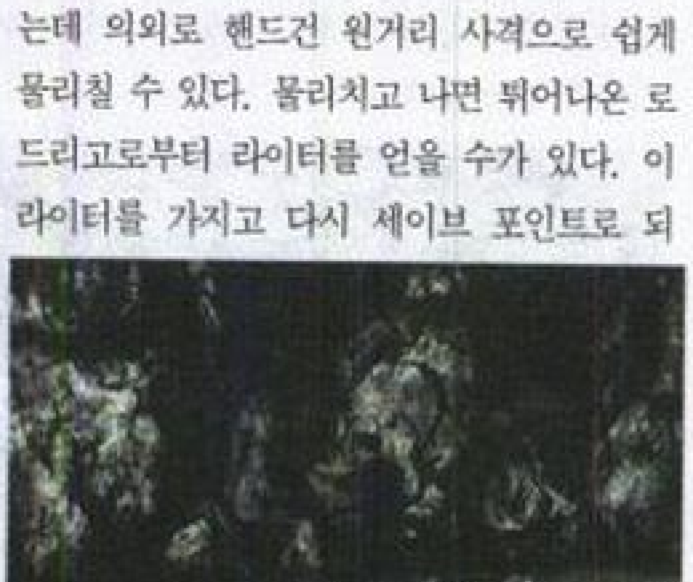
▲ 알렉시아가 등장



▲ 이 녀석은 누구…? 제 6화를 기대하세요

Action

기어 올라와서 로드리고와의 이벤트를 겪고 난 후 통로 끝에서 세이브 및 기타 정리를 한 다음 방으로 들어간다. 거대 지네와는 이번에는 피할 수 없는 싸움을 치러야 하는데 의외로 핸드건 원거리 사격으로 쉽게 물리칠 수 있다. 물리치고 나면 튀어나온 로드리고로부터 라이터를 얻을 수가 있다. 이 라이터를 가지고 다시 세이브 포인트로 되



▲ 화면밖에 있어도 때릴 수는 있다. 언제나 기억하자

돌아와서 사진의 벽을 조사하면 벽이 열리고, 다시 라이터를 사용하면 서브 머신건(!!)을 얻을 수 있다. 강력한 무기가 되므로 반드시 입수할 것.



▲ 이 벽이다



▲ 이렇게 열리면



▲ 이렇게 라이터를 사용

엘리베이터를 타면 군사 훈련소의 탱크 보관소로 나오게 된다. 탱크 뒷 편의 스위치를 눌러서 탱크를 전진시키면 비밀 통로가 드러난다. 비밀 통로로 내려가면 복도에 거미들이 어슬렁거리고 있는 것을 볼 수가 있다. 아까 얻은 서브 머신건으로 상대하거나 도망치는 것이 가장 좋은 처리 방법. 복도를 가로막고 있는 문은 어차피 열리지 않으므로 배터리 팩을 얻고 빨리 옆문으로 들어가자. 재차 세이브 포인트가 등장한다. 아이템 박스 옆에 있는 서랍은 '赤 → 緑 → 青 →

'茶' 순으로 열면 루거의 모델건이 나온다. 이 아이템은 나중에 배틀 모드에서 스티브를 출현시키는 조건이 되므로 가능한 입수하자.



▲ 출구



▲ 다시 입구



▲ 이 문으로 들어간다

차고로 들어가서 (좀비가 많다) 배터리 팩을 승강기 비슷한 곳에서 사용한 다음 패널을 조작하여 2층으로 올라가자. 약품고의 열쇠가 복도 끝에 있으므로 챙기고, 문을 열고 다음 방으로 나가면 이벤트가 벌어진다. 이벤트를 본 이후에는 지하 1층으로 향하자.



▲ 튀어나오는 모델건



▲ 승강기 비스무리한 곳

제 6화 크리스 남극으로 편

Story

섬 지하에 있는 연구실을 발견한 크리스. 하지만 그는 거기에서 의외의 인물을 만나고 경악한다. 그는 바로 서양 저택 사건에서 자신의 눈앞에서 죽었던 알버트 웨스커. 크리스는 웨스커를 쏘려고 하지만 웨스커는 그보다 더 빠른 놀라운 스피드로 크리스를 날려보내고 한 손으로 크리스를 들어올리는 등, 인간으로서는 상상하기 힘든 괴력을 보여준다. 절대 절명의 위기에 처한 크리스. 그때 어디선가 알렉시아의 웃음소리가 들리고 웨스커는 뭐가 그리 급한지 크리스를 내던지고 사라진다.



▲ 1에서는 보기 힘들었던 중압감



▲ 1에서는 볼 수 없었던 맨 얼굴



▲ 1에서는 나오지 않았던 괴물

어쨌든 구사일생으로 살아남은 크리스는 탈출에 성공한다. 알프레드가 이용했던 비밀 통로를 통해서. 그는 섬에 준비되어 있던 또 하나의 해리어를 이용하여 웨스커가 말했던 남극으로 클레어를 구하기 위해 출발한다.



▲ 수직 상승이 가능한 해리어. 테니스 코트 정도의 벌판만 있으면 어디서나 이착륙이 가능하다



▲ 크리스는 전직 공군이었다. 그러면 알프레드는 어찌된 걸까?

Action

지하가 뭔가 틀리다는 것을 느끼지 못하는가? 그렇다. 웬일인지 지하 2층으로 내려갈 수 있는 계단이 생겨있다. 계단을 내려가면 벽에 샷건이 걸려 있는 것이 보인다. 나중에 지하 1층에 올라갈 때는 다시 걸어두면 되므로 일단 얻자. 지하 2층의 문을 열고 들어가면 갑자기 연구소 분위기가 나는 곳으로 들어가게 된다. 이곳에는 남극 기지에서 얻은(또는 얻을 수 있는) 어설트 라이플의 탄환이 있다. 어설트 라이플을 남발한 사람만 얻도록(어설트 라이플은 탄환이 그리 부족하지 않다). 이곳을 통과하면 뭔가 산만한 분위기의 리프트 플랫폼으로 나오게 되는데 일단은 턴테이블을 조작할 수 없으므로 떨어져 있는 손잡이를 얻고 옆쪽 방으로 먼저 들어가자. 방에 있는 약품고는 아까 얻은 열쇠로 열자. 온도 조절 메시지가 나오면, 파일 일람을 보고 풀 수 있는 사람은 위의 일람을 참고로 하고, 귀찮은 사람은 그냥 12.8℃로 입력할 것. 약품의 색깔이 변하면 클레멘트Σ를 얻을 수 있다. 갑자기 등장하는 헌터에게 놀라지 말고 대처할 것(샷건으로 상대하는 편이 빠르다). 2마리 등장한다.


▲ 반갑다 샷건

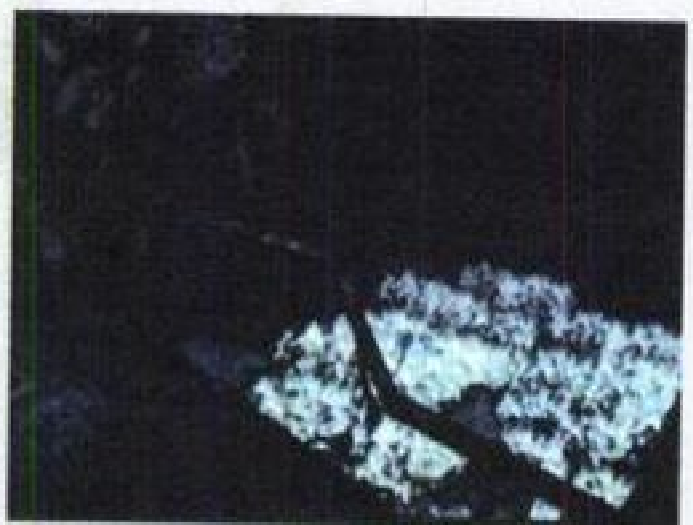


▲ 이걸 조작해야 어설트 라이플의 탄환을 얻을 수 있다


▲ 메시지가 가관 "뭐가 중요한 건지 모르겠다."


▲ 이 날 이 훈련소가 창설. 음…

자…이제 다시 2층까지 돌아가서 이전에 알프레드가 클레어를 저격한 곳까지 돌아가자. 이글 플레이트가 흘러가는 이벤트를 보고 2층을 그대로 진행하자. 여기서부터 천장에 센서가 돌아다니고 있는 것이 보인다. 이 센서에 걸리면 그대로…헌터가 등장해 주신다. 센서는 원을 그리며 직선 운동을 하므로(직접 보면 쉽게 이해가 될 것이다) 피하기는 그다지 어렵지 않다. 당황하지 말 것. 이 센서가 있는 방에는 사이드 팩이 있다.


▲ 에구야…아깝게도 흘러가 주신다


▲ 센서의 움직임은 항상 같으므로 외어두자


▲ 스톡 +2의 대찬스를 놓치지 말자

이전에 손잡이가 없어서 열리지 않는 방이 있었던 것을 기억하는가? 여기에 손잡이를 사용하면 2층 창고로 나오게 된다. 여기서 전차 모형을 얻고 클레어 편에서 훈련소 디오라마가 있었던 방…1층 모형 전시장으로 이동하자(엘리베이터를 사용할 것). 헌터에 주의하면서 모형 전시장으로 들어가자(장소가 좁아서 피하기 어렵다). 디오라마에 전차 모형을 사용하면 턴테이블의 열쇠를 얻을 수 있다. 자, 그런데 여기에 있는 홈이 좀 수상하지 않은가? 여기에는 공항에 있는 3개의 증표를 꽂아야 하는 것이다(…왕 노가다). 하지만 아직은 갈 필요 없다.


▲ 이 문이다. 찾을 수 있는가?



▲ 지도상에서는 이곳이다(사실은 위의 옆방이다)

그보다 다시 지하 2층으로 돌아가서(샷건을 잊지 말고 다시 챙기자) 웨스커 등장 이벤트를 보면 밴더 스내치 1마리가 등장한다. 싸우지 않고 도망가도 별 무리는 없다. 리프트 플랫폼까지 돌아가서 턴테이블에다가 턴테이블의 열쇠를 이용하면 1층으로 올라갈 수 있다. 1층에서 무너진 벽을 통하여 1층 복도로 나갈 수가 있는데 이곳에서 다시 1층 광장으로 향하자.


▲ 이 구멍으로 빠져나가자



▲ 광장이 어디냐구? 말하기도 지겹다…여기다 여기

쓰러진 시체는 당연히 좀비다. 이곳에서 지하 1층으로 내려갈 수 있는 사다리가 있는 사실은 알고 있겠지? 이곳으로 내려가서 벽에 있는 스위치를 조작, 가스를 빼자. 혹시 클레어 편에서 이쪽으로 통행한 사람이 있는가? 없다면 여기서 엠블렘 카드를 사용하여 철창을 열자. 열린 철창으로 내려가서 클레어가 그레네이드를 얻었던 곳까지 돌아가서(헌터에 주의) 방으로 들어가면 클레멘트α를 얻을 수 있으며 책상을 조사하면 핸드건 改도 만들 수 있다. 클레멘트α는 클레멘트Σ와 섞어서 혼합액을 만들자.


▲ 이 사다리를 말한다



▲ 이 스위치를 말한다


▲ 이 방을 말한다

옛날에 지네가 어슬렁거리던 훈련소 앞 마당으로 나가자. 헌터가 2마리 있으므로 주의할 것. 이전에 통행하던 문은 잠겨있으므로 공항 엘리베이터를 사용하자. 공항으로 잠입에 성공했다면(공항의 적들은 대부분이 헌터이다) 2층으로 올라가서 레버를 조작, 다리를 1층으로 내리자. 내려온 다리를 건너서 3개의 증표를 얻었다면 다시 훈련소로 돌아가자. 아차, 2층에서 다리를 내리기 전에 다리를 건너 방 안으로 들어가 유압 펌프를 조작해야 한다. 펌프를 조작하여 수치를 7로 맞추면 좀비 3마리가 깨어나고 이들을 물리치면 샷건 탄창 1개를 얻을 수 있다. 시간이 상당히 걸리지만 이 펌프를 조작하지 않으면 다리를 내릴 수 없다. 펌프는 간단 조작으로 5→3→3→10→5→3→3→3→10→5→3 순으로 조작하면 된다.

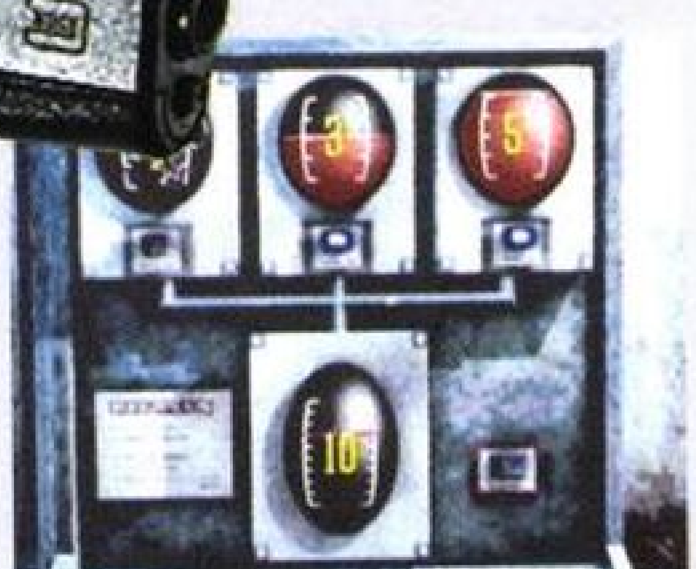



▲ 이 레버를 조작하라는 말이다



▲ 증표를 빼내기 전에 단말에서 전원을 끄자


▲ 안 그러면 피카츄를 맨손으로 만지는 느낌을 경험할 수 있다


▲ 기름치고는 소리가 청아하다

3개의 증표를 무사히 얻었다면 다시 훈련소의 모형 전시장으로 향하자. 훈련소 앞마당의 헌터들은 독을 사용하는 녀석들로 바뀌어 있으므로 충분한 주의가 필요하다.

모형 전시장에서 3개의 증표를 사용하고 레버를 올리면 숨은 통로가 등장한다. 숨은 통로에는 거미가 등장한다(게다가 2마리).

열심히 상대하고 다시 사다리를 내려가면 이상한 풀장 비슷한 곳에서 중 보스를 상대해야 한다. 물 밖에서의 사격은 거의 효과가 없으므로 상대하려면 물 안으로 들어가야 하는데 지속적으로 데미지를 입게 되므로 풀장 바닥에 있는 이글 플레이트만 얻은 후에 재빨리 물 밖으로 나오자.


▲ 노파심에서 하는 말인데 증표는 여기다 써야 한다


▲ 방전. 데미지는 크지 않다


▲ 이쯤에 이글 플레이트가 있다

이글 플레이트와 클레멘트 혼합액을 조합하면 할버드가 생긴다. 할버드를 가지고 탱크 보관소의 사다리를 내려가 이전에 열리지 않던 문에 할버드를 사용하자. 이제 크리스도 이 섬을 떠날 수 있다. 이제 최종 결전이 멀지 않았다. 남극으로 가자!

Side 4 -[최종] 클레어 & 크리스편

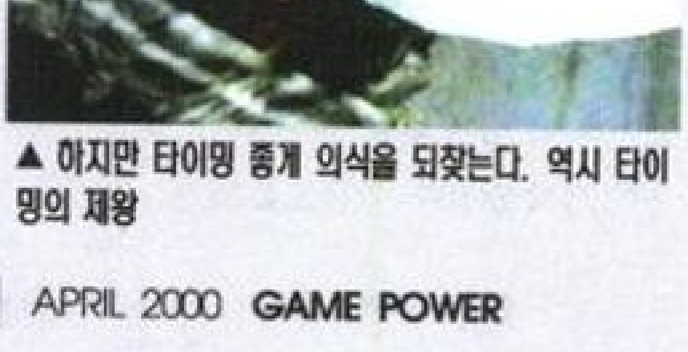
제 7화 남극에서의 조우 2 편

Story

남극에 도착한 크리스. 자동 조정 때와는 달리 부드럽게 착륙에 성공한다. 클레어를 찾아 남극 기지를 헤매는 크리스. 그는 여기에도 웨스커가 도착해 있다는 사실을 눈치채게 되고 재차 실물의 알렉시아와도 대면하게 된다. 우여곡절 끝에 클레어를 발견하지만 클레어는 스티브를 구해야 한다고 한다. 때마침 등장한 촉수 덕분에 계단 난간이 무너지면서 크리스와 클레어는 서로 떨어지게 되고 클레어만이 스티브를 구하기 위해 나서게 된다. 우여곡절 끝에 스티브를 발견한 클레어. 하지만 스티브는 알렉시아에게 괴상한 실험을 당한 뒤였고 그 실험의 결과 스티브는 괴물로 변하게 된다. 클레어를 알아보지 못하고 공격을 계속하는 스티브. 거기에다 알렉시아의 촉수까지 등장하여 클레어는 대 위기! 하지만 스티브의 의식만은 제정신으로 돌아와 클레어를 촉수에게서 구해내지만 촉수의 공격으로 스티브는 결국 목숨을 잃는다….



▲ 괴물로 변화하는 스티브


▲ 하지만 타이밍 좋게 의식을 되찾는다. 역시 타이밍의 제왕



▲ 클레어를 사랑했다 말을 남기고 떠나가는 스티브


▲ 이야기는 드디어 최종회를 맞이합니다.

Action

남극에 도착하면 일단 소장실로 향하자. 소장실의 선반이 열리지 않았었지? 선반 옆 기둥에 할버드가 딱 들어갈 만한 곳이 있다. 여기에 할버드를 사용하면 페이퍼 웨이트를 얻을 수 있다. 소장실 앞 복도에 이제 독나방은 없지만 만일 광장으로 나가보자 라는 호기심에 안쪽으로 들어갔다가는 2마리의 좀비에게 포위된다. 광장으로 나가는 문은 잠겨 있으므로 절대로 가지 말 것. 이제 지하 1층으로 가 보자. 기계실에 들어가면 빙판 위를 지난 뒤 8각 밸브 핸들을 얻을 수 있다. 그런데 문제는 이곳을 나갈 때 이벤트로 좀비에게 포위된다는 점이다. 샷건을 미리 준비해서 돌파구를 마련하자(전부 상대하려고 하지는 말 것). 아차, 클레어가 밸브를 깎았던 가공실의 좀비가 나와있으므로 가서 아이템을 얻는 것도 좋다. 이제 가공실을 나와서 끊긴 복도를 내려가 다시 끊긴 복도를 올라가서 문으로 들어가자.


▲ 깨끗이도 얼었다


▲ 왼쪽이(캐릭터 기준) 가장 벽이 얇다


▲ 정말 깨끗이도 얼었다

센서에 주의하여 지하 5층으로 향하는 엘리베이터를 타고 나와서(도중에 보이는 문은 수중보관소. 일단은 무시하자) 등장하는 복도는 제쳐두고 정면으로 보이는 문으로 들어가서 다시 좌측(캐릭터 기준)으로 보이는 문으로 들어가면 어둠침침한 방으로 들어오게 된다. 이곳은 지하 3층 아래 쪽 전력을 담당하는 지하 배전실로, 앞으로 자주 오게 될 곳이므로 위치를 외어 두자. 벽을 잘 조사해서 팔각 밸브 핸들을 사용, 다시 옆에 있는 배전판을 조작하면 불이 들어온다. 아이템도 잘 정리해 두자.


▲ 지하 배전실 입구



▲ 지도에선 이곳. 외어라, 외어!


▲ 여기서 밸브를 사용

이제 얼어붙은 좀비 통로를 지나 멸균실로 향하자. 멸균실에 들어가면 여성의 석상이 눈에 띄는데 이걸 바닥에 금이 간 곳에 밀어 넣으면 석상이 무너지면서 위에 있던 지도가 떨어진다. 얻어둘 것. 벽에 있는 것들은 단순한 배경이므로 좀비인가! 라고 경계하지 말자. 복도 끝에 위치한 호랑이 석상에서는 눈을 뺌에 따라 소켓과 매그넘 탄을 얻을 수 있다. 소켓은 밸브 핸들에 끼워서 4각 핸들로 만들 수 있다.


▲ 멸균실 전경


▲ 이렇게 무너진다



▲ 1에도 등장한 정다운 얼굴

이제는 엘리베이터를 이용, 지하 6층으로 향하자(페이퍼 웨이트를 가져올 것). 멸균실에서 바로 가는 것이므로 괜히 돌아 나오는 우를 범하지 말자. 지하 6층에 가면 거대 개미가 잔뜩 있는 징그러운 꼴이 펼쳐져 있다. 데미지는 별로 없으므로 겁먹지 말 것. 또한 날개 오브제를 놓치지 말자.


▲ 밟으면 아찔한 쾌감을 느낄 수 있다



▲ 4개를 모아야 한다

6층에는 어디서 많이 본 방이 하나 있다. 그렇다. 이곳은 이전에 알프레드가 죽기 전에 왔던 곳이다. 방안의 계단을 올라가서 오른쪽 벽에 있는 단말을 조작하자. 그러면 이상한 마크 메시지와 함께 버튼을 조작하라는 말이 나온다. AA→왕관 그림→♡→♤ 순서로 누르면 웬 박스가 나오는데 거기에 페이퍼 웨이트를 집어넣으면 알프레드의 반지를 얻을 수 있다. 이 반지를 조사하면 보석으로 바꿀 수 있으므로 바꾸어 놓자.


▲ 이 메시지다. 보고 풀어도 관계없다



▲ 앞으로 두 번 더 이 짓을 해야 한다

자, 이제 아까 무시했던 수중 보관소로 향하자. 이 곳의 스위치를 누르면 소화제가 나오는 데 이전의 빈 소화기를 가지고 오면 소화기를 채울 수 있다. 안쪽 엘리베이터를 타고 올라가서 밸브 핸들(소켓 꽂은 것)을 사용하면 물이 빠지는 데 사다리를 타고 내려가면 크레인 기동키를 얻을 수 있다. 동시에 등장하는 헌터는 샷건으로 가볍게 처리…. 이제 바깥쪽 엘리베이터를 타고 지하 2층의 무기 창고로 가자. 소화기를 이용하여 불을 끄고 안으로 들어가면 매그넘을 얻을 수 있다. 혹시 기폭신관을 잊지 않고 꽂았다면 라이터로 불을 붙이자(아이템은 앞에 표기). 여기에는 혈청도 있는데 이전 클레어 VS 노스페라투에서 독에 감염된 상태였다면 나중에 다시 얻으러 와야한다.



▲ 이게 소화제. 소화제 먹듯 먹으면 뒤진다



▲ 이걸 타고 올라가서



▲ 밸브를 돌리면



▲ 아이구 깜짝이야

1층 광장으로 나가서 크레인 기동 박스에 들어가 크레인을 기동하면 노스페라투의 시체를 건질 수 있다. 그리고 어떤 아이템이 떨어지면서 이벤트 후에 초거대 거미가 등장한다. 하지만 역시 아이템만 얻으면 싸울 필요가 없다. 재빨리 아이템을 얻고 다시 지하 5층으로 돌아가도록. 아이템의 정체인 알래산더 피어스는 다시 조사하여 보석으로 바꾸자.



▲ 정말 크다



▲ 아이템은 이쯤

지하 5층에 도착하면 아까 무시했던 복도로 나와보자. 적들을 대충 처리하고 날개의 오브제 2개를 모두 얻은 후 커다란 문을 통하여 홀로 나가자. 계단 뒤쪽에 보면 클레어가 있는데 뭔가에 묶여 있다. 컴뱃 나이프를 장비하고 공격을 가하면 이벤트가 자동으로 일어난다. 독에 걸려 있었다면 혈청을 구하러 가야하고 그렇지 않았다면 이벤트가 연속으로 일어나서 클레어로 캐릭터가 교대된다.



▲ 에일리언 2



▲ 눈물의 자매 상봉



▲ 하지만 곧 헤어진다(까마귀가 다리 안 놓아주나?)

클레어로 교대되기 전에 샷건을 아이템 박스 안에 넣어 놓았다면 아이템 박스 옆의 책장을 밀자. 그러면 나타나는 후크에 샷건을 걸어서 아이템을 입수할 수 있다. 복도로 나아가면 2개의 촉수가 차례로 등장하는데 보우건 15발로 처리를 할 수 있다. 복도 가운데 있는 선반을 밀면 보우건 화살과 그레네이드 탄이 있으므로 알아둘 것. 또한 클레어의 활약은 이번이 마지막이므로 보우건과 그 이외 보스 전에 대비할 강력한 무기를 제외하고는 어떤 무기도 가져가지 말자(필자의 경우 클레어에게 어설트 라이플을 주었다가…그대로 공중 분해. 꺼이꺼이).

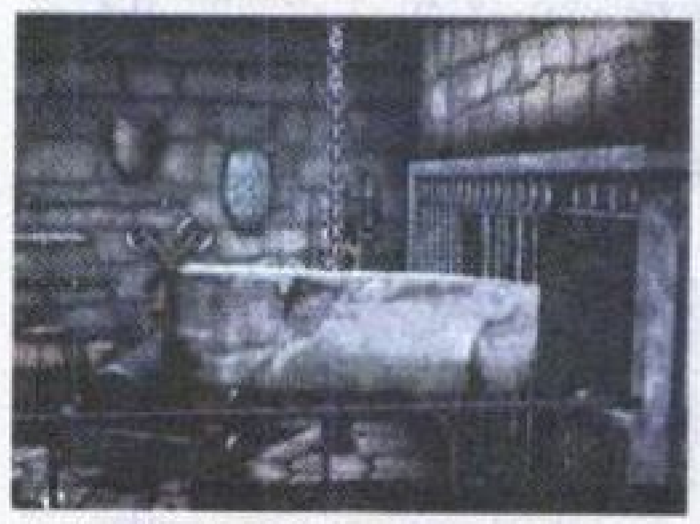


▲ 여기에 걸면 된다

감옥에 도착하면 계단을 올라(철계단 말고 돌계단) 대포를 조사, 수정을 떨어트리고 파일을 얻자. 동시에 천장에서 추가 떨어지는데 이 추에 깔리면 게임이 끝난다(!!). 약간은 긴장을 하도록. 추가 올라감과 동시에 밑으로 지나가면 살 수 있다. 수정을 얻고 이 수정을 추 밑바닥 정 가운데에서 사용하면 수정이 부서지면서 세큐리티 카드를 얻을 수 있다. 추가 올라가는 것을 확인하고 재빨리 카드를 얻으면 추가 멈춘다.



▲ 이 요요 펀치 경품 같은 것이 수정



▲ 로켓 런처 헌터들의 최대의 시련 그 첫 번째

이제 감옥 내부에 있는 문으로 들어가자. 기사 갑옷이 죽 늘어서 있는 곳을 지나면 이벤트가 벌어지고 클레어 최후의 전투가 시작된다. 일단 뒤돌아 도망갈 생각은 일찌감치 포기하도록. 반드시 죽게 된다. 그레네이드 탄을 맞으면 스티브는 조금씩 뒤로 밀려난다. 이를 이용하여 최대한 간격을 벌린 후 180° 터닝을 이용하여 죽어라 뛰자. 만일 스티브와의 거리가 좁혀진 상태에서 공격 자세를 취할 것 같다 싶으면 다시 쏴서 경직시간을 벌어라. 쓰러트리는 것은 불가능하다. 간격을 벌리는 것이 최대 과제임을 명심하자. 스티브에게 한 번 공격받으면 죽은 거나 다름없다. 게임에서 가장 어려운 싸움이 아닐지?


▲ 이 문으로 들어간다


▲ 로켓 런처 헌터들의 최대의 시련 그 두 번째


▲ 비지

제 8화 CODE: Veronica 편

Story

한편 크리스는 몸을 숨긴 채로 알렉시아와 웨스커의 대면을 지켜보고 있었다. 웨스커는 알렉시아의 몸 속에 있는 유전자를 실험대상으로 사용하기 위해 자신과 함께 가자고 하지만 순순히 들을 알렉시아가 아니다. 알렉시아는 이상한 모습으로 변하더니 단 2격에 웨스커를 쓰러트린다. 초인적인 능력을 지닌 웨스커를 간단히 격파하는 알렉시아를 보고 놀라는 크리스. 그때 알렉시아가 크리스의 존재를 알아채고 그 틈을 타서 웨스커는 도망을 친다.


▲ 비굴한 모습의 크리스


▲ T2


▲ 패러사이트 이브


▲ 딱 걸렸다


▲ 킹오파

알렉시아를 고생 끝에 쓰러트리고 클레어에게로 향하는 크리스. 하지만 클레어가 있는 방의 문은 잠겨 있었다. 자폭장치를 가동시키면 록이 해제된다는 클레어의 말에 자폭장치를 가동시키고 탈출할 결심을 굳히는 크리스. 자폭 장치는 5분의 시간을 주고 탈출하는 둘의 앞에 알렉시아가 재차 등장한다. 클레어를 먼저 탈출시키고 알렉시아와의 최종결전에 나서는 크리스. 그리고 그 결말은….



▲ 크게 상심하는 클레어의 목소리. 하지만 조금 후에 입을 싹 닦는다

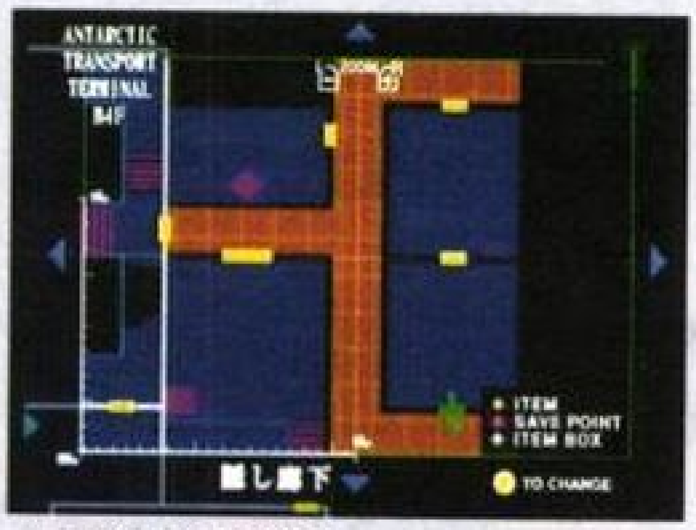

▲ 자폭 장치 기동


▲ 알렉시아의 등장

Action

이벤트가 끝나면 곧바로 알렉시아와의 대결이 펼쳐진다. 알렉시아와 근접해서 잡혔을 경우에는 남은 체력과 관계없이 사망하므로 절대로 가까이 접근시키지 말 것. 공격패턴은 즉사 잡기와 멀리서 화염벽을 만드는 두 가지 타입이 있다. 체력이 약하기 때문에 멀리서 서브 머신건으로 상대하는 방법을 추천한다. 20%의 탄알로 물리칠 수 있다. 알렉시아를 쓰러트린 뒤에 계단 아래 바닥에서 빨갛게 빛나고 있는 알렉시아 쵸커를 반드시 얻을 것. 위의 두 개와 마찬가지로 조사하면 보석으로 만들 수 있다. 이제 앞에서 얻었던 두 개의 보석까지 합하여 애쉬포드가의 세 개의 보석이 모두 모였을 것이다. 이것을 가지고 계단을 올라(방을 나가면 알렉시아가 다시 일어나는 이벤트가 있다) 정면에 보이는 그림에 세 개의 보석을

사용하면 그림이 내려가며 숨겨진 통로가 나타난다. 숨겨진 통로를 나가면 놀랍게도 섬에 있던 저택 별관과 흡사한 구조의 복도와 방이 나타나는 것을 알 수 있다.

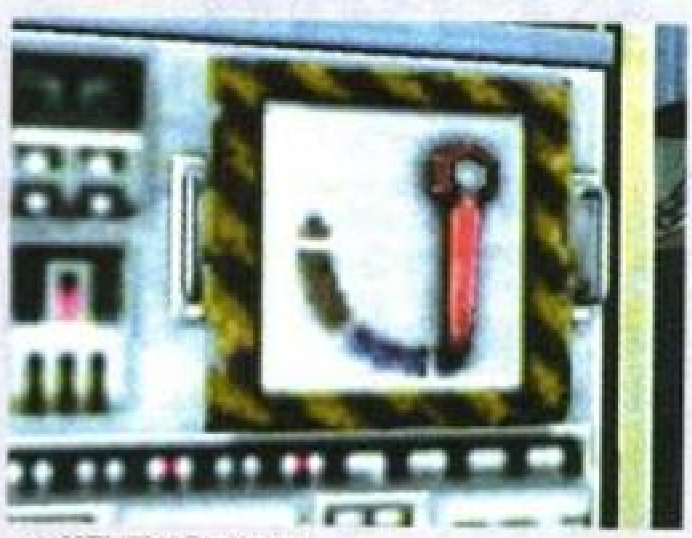


▲ 노란색 부분을 말한다

도서실에서 멸균실의 열쇠를 얻은 후에 다시 나와서 지하 배전실로 이동, 전원을 내리자. 방의 전등이 꺼진 것을 확인한 후 홀 1층의 커다란 문을 멸균실의 열쇠로 열고 들어가 호랑이 조각상에 있는 두 개의 보석을 빼내자. 전원이 꺼진 관계로 보석을 빼내도 조각상이 돌아가지 않는 것을 알 수 있다. 이동의 편의를 위해 다시 배전실에서 전원을 올리고 다시 홀 2층의 숨겨진 통로로 진행하자.



▲ 이 곳이 도서실이다


▲ 일단 전원을 내리고


▲ 멸균실은 이번엔 이 곳에서 들어가야 한다

잠긴 방은 일단 내버려두고 반대편 방으로 들어가자. 방안의 석상을 조사하면 그것이 문임을 알 수가 있다. 반대쪽에 있는 방으로 건너가서 오르골 박스에다가 아까 빼냈던 붉은 보석을 사용하면, 오르골 판을 빼낼 수가 있다. 다시 석상을 통하여 원래 있던 방으로 건너온 후 파란 보석을 사용하여 오르골 판을 열고, 다시 이 오르골 판을 사용하면 비밀통로가 나타난다.


▲ 섬의 별관에서 한 번 했던 것이므로 쉬울 것이다


▲ 이 문은 방안에서 열어야 열린다

숨겨진 방으로 올라가면 잠자리 오브제를 얻을 수 있다. 잠자리 오브제를 얻은 후 유전자 연구실로 이동하자. 여기에 있는 날개 오브제를 얻으면 날개 오브제가 전부 4개가 되는데, 이를 전부 조합하면 금 잠자리가 만들어진다. 자, 이제 최종 결전으로 향할 모든 준비가 끝났으므로 강력한 무기와 회복제들, 그리고 아이템 공간 1개만 남기고 유전자 연구실의 계단을 올라 문을 열자.


▲ 이 단말을 조작하면 날개 오브제가 있는 용기의 뚜껑이 열린다


▲ 이 문으로 나가면 7화에서 촉수가 튀어나온 복도로 연결된다. 클레어를 쫓아가자

이벤트 후에 클레어에게서 얻는 세큐리티 파일의 중앙 부분을 조사하면 세큐리티 카드가 나온다. 이제 감옥의 계단을 올라가자. 잠긴 문은 금 잠자리를 사용하면 열린다. 안에는 좀비 2마리가 있으므로 유의할 것. 단말을 조작하면 암호를 대라는 말이 나오는데 암호는 "VERONICA"이다. 이제 5분이 시간이 주어진다. 속히 밖으로 나가면 이벤트 후에 최종 보스와의 전투에 돌입하게 된다.


▲ 유전자 연구실은 이곳이다. 먼저 온 사람도 있을 것이다



▲ 이곳에서 금 잠자리를 사용하자







▲ 왜 저런 곳에 좀비가 있는 거지?

처음에는 도망치는 클레어를 알렉시아가 습격하는 이벤트가 벌어지는 데 R1버튼을 누르고 있다가 크리스가 조작 가능해지면 즉시 한 방 쏴주자. 그리고 이벤트 후에 진정한 알렉시아의 진화형태와 싸우게 된다. 일단 알렉시아 본체가 뱉는 액체에 맞으면 독에 걸린다. 그리고 알렉시아 하체에서 조그마한 몬스터들을 내뱉는데 데미지는 크지 않지만 크리스의 움직임을 경직시키므로 샷건을 이용하여 물리치도록 하자. 가장 강력한 공격은 촉수 휘두르기. 엄청난 파괴력을 자랑하므로 하체의 구멍이 불룩거린다 싶으면 재빨리 도망치도록! 이거 한 방에 옵션 몬스터의 공격을 받으면 그대로 사망이다.

보스의 내구력은 생각보다 높지 않으므로 열심히 싸우자.

일정량의 데미지를 입으면 이벤트가 벌어지고 보스가 비행 모드로 돌입한다. 이때 벽에 있던 리니어 런처를 사용할 수 있게 되므로 이것을 집어서 보스를 노리자. 보스의 공격패턴은 단 하나. 약간의 인터벌을 두고 화염 공격을 5연사 해오는 것인데 가만히 서 있지만 않으면 피할 수 있다. 리니어 런처는 스코프 모드(옛날 스나이퍼 라이플과 비슷)로 발사하는 무기이다. 날아다니는 보스를 잘 노려서 1발만 맞추자. 보스의 움직임은 빠르고 리니어 런처의 속도는 느리므로 괜히 타겟을 움직이지 말고 보스가 타겟에 들어오기를 예측해서 쏘자. 5분(실제 남은 시간은 4분 정도)내에 여기까지의 전투를 전부 결말지어야 하는데(즉 탈출 시간은 이벤트로 처리되기 때문에 이 시간에서 없어지지 않는다.) 생각보다는 여유로운 편이므로 침착하게 1발을 노리자. 이후에는 편안한 엔딩 감상이….



▲ 필자는 심심했다. 죄송…





▲ 패턴 1. 옵션 공격. 몸 부딪치기와 촉수, 2가지가 있다. 공격 범위가 넓은 샷건으로 맞장뜰 것



▲ 패턴 2. 독액 공격. 피하려고 굳이 노력하지 않아도 된다(회복제만 충분하다면)



▲ 패턴 3. 촉수 공격의 준비 그림. 반드시 피하라!

Dreamcast

POWER 공략왕!

배틀게임이란?

출현 조건과 게임의 개요

랭크에 관계없이 일단 클리어 하면 배틀게임이 추가된다. 배틀게임은 일정한 루트에 배치된 일정한 적들을 쓰러트리며 진행하는 일종의 학살게임이다(게다가 탄알도 전원 무한). 여기에도 랭크가 있으며(허브를 적게 쓰고 빠른 시간 내에 클리어 하면 랭크가 높다) 전원으로 S랭크를 획득할 경우 리니어 런처를 사용할 수 있다. 단 배틀게임에서만 사용 가능하다는 것을 알아둘 것.

영광의 얼굴들



클레어

출현 조건: 처음부터 사용가능

장비 무기: 컴뱃 나이프, 보우건(화약 장착), 핸드건, 핸드건 탄알, 조합 허브(×4)

특징: 보우건이 일반이 아닌 화약장착이기 때문에 상당히 파워풀한 플레이를 즐길 수 있는 것이 최대의 매력. 보우건의 발사속도도 빠르기 때문에 진행 속도도 빠르다. 학살하기에 무난한 능력을 지닌 캐릭터.



클레어 2

출현 조건: 클레어로 클리어(랭크 상관 없음)

장비 무기: 컴뱃 나이프, 어설트 라이플, 그레네이드 런처, 그레네이드탄, 유산탄, 화염탄, 조합 허브(×1)

특징: 연타를 즐기고 싶은 사람은 어설트 라이플을, 파워 있는 플레이를 느끼고 싶은 사람은 그레네이드를 쓰면 된다. 선택이 폭이 넓은 데다가 캐릭터 자체도 수영복…. 안 고른다고 말할 수 있는가?



크리스

출현 조건: 처음부터 사용가능

장비 무기: 컴뱃 나이프, 샷건, 샷건 탄알, 매그넘, 조합 허브(×2)

특징: 샷건으로 대량학살, 매그넘으로 일격 필살의 미학을 즐길 수 있는 균형있는 캐릭터. 어쨌든 강하며 랭크를 얻는데도 아무런 무리가 없다. 단 보스가 조금 어려우므로 그 점만 주의하면 아주 편안한 학살의 길을 체험할 수 있다.



스티브

출현 조건: 본 게임에서 루거의 모델 건(ルガのモデルガン)을 입수한다

장비 무기: 컴뱃 나이프, 골드 루거, 서브 머신건, 조합 허브(×2)

특징: 전부 양손 무기인 관계로 복수의 적을 넓은 장소에서 상대하기는 유리하지만 내구력이 높고 강한 헌터 계열의 적들이 복수로 덤벼오면 처리할 길이 없다. 의외로 난이도가 높은 캐릭터. 잘 굴려 보자.



웨스커

출현 조건: 크리스로 클리어

장비 무기: 컴뱃 나이프, 조합 허브(×3)

특징: 오오! 두부의 재래다! 두부가 웨스커의 모습으로 다시 등장한 것이다. 난이도는 극악이다. 이번 배틀 모드에서는 적들을 전부 처치하지 않으면 문이 열리지 않으므로 심지어는 헌터조차도 나이프로 상대해야 하는 엽기적인 사태가 벌어진다. 나이프의 달인이라고 자부하는 사람은 한번 플레이 해볼 것. 그나마 나이프의 파워는 높지만… 전혀 도움이 되지 않는다. 한 가지 다행한 사실은 플레이 도중 슬롯 머신이 있는 방에서 콜트 파이슨을 얻을 수 있다는 것(그래도 6발 한계).

●장르:대전액션 ●제작사:테크모 ●발매일:가동중 ●국내가:350만원

이번 달에도 성의 상품화로 승부하지 않습니다

데드 오어 얼라이브 2 밀레니엄







그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★
연출	★★★★★

이번달는 지난달 캐릭터별 완전 기술집에 이어 캐릭터별 실전 팁과 연계기, 태그 배틀에서 유용하게 사용할 수 있는 태그 연속기에 대해 공략하기로 한다.

공략 ··· 원고마스터K, 김영대, 코스Guy

시스템

밀레니엄 버전의 특징

새로운 모션의 추가

밀레니엄 버전이 되면서 가장 눈에 띄게 바뀐 점은 바로, 새로운 모션(움직임)이 추가되었다는 것이다. 그 중에서도 대전에 영향을 많이 주는 요소를 찾자면 「하단 기술 히트시의 크리티컬 모션」, 「다운시 날아가는 모션」, 「특정 기술의 공중 히트」등의 추가라 할 수 있다.



▲하단 크리티컬 히트 모션



◀ 날아가는 모션 추가



▲ 공중 히트

프리 스텝의 발생

화면 안쪽으로의 프리 스텝(↖or↑or↗)시에 처음의 레버 입력에서 점프가 나가는 미스를 방지하기 위해 약간의 「점프 캔슬」효과가 추가되었다. 이로써 전작에서 프리 스텝 커맨드 미스로 점프가 나가는 일이 줄어들게 되었으며, 소점프가 캔슬이 되며 프리 스텝이 나가는 모션이 추가되었다(「버추어 파이터 2, 3」의 페인트 혹은 캔슬 섬머솔트와 유사하다).



◀ 약간의 점프로 들썩이는 순간



▲ 캔슬되며 프리 스텝으로 들어간다

추락 속도 상승

공중에서 다운된 경우(바닥에 닿으면 넘어지게 되는 상태), 바닥으로 떨어지는 속도가 빨라졌다. 때문에 이전 버전에서 들어가던 공중 콤보가 들어가지 않는 경우도 생기게 되었다. 그렇기 때문에 띄우기 기술의 미묘한 변화를 체크해보는 것이 좋다. 또한, 추락 속도 상승으로 인해 고저차에 의한 콤보가 더욱 중요하게 되었다.



▲ 공중에서 다운



▶ 빨리 떨어져서 콤보가 되지 않는다

태그 콤보 데미지의 변화

추락 속도가 상승하면서, 태그 콤보로 넣을 수 있는 기술들 역시 줄어들게 되었다. 하지만, 이전 버전에서 태그 콤보로 넣으면 데미지가 하향 보정(공격력이 약해지는 것)이 되던 것이 어느 정도 줄어들어 적은 공격으로도 확실한 데미지를 줄 수 있도록 변경되었다. 한마디로 태그 콤보의 히트수는 줄어도 데미지는 늘어난 것이다. 또한, 하단 크리티컬 모션에서 추가로 크리티컬 상태의 태그 콤보 연계가 더욱 쉬워져서 이전 버전과는 다른 활용도 가능하다.



▲ 태그 후의



▲ 대미지 보정이 줄었다

노련해지는 법

노련한 것은 중년만이 아니다.
흔들리는 그 무엇인가에만 집중하던 당신,
이제 노련한 격투가로 거듭나는 것이다.

커맨드의 단순화와 변형

SNK 게임의 커맨드는 중간의 레버 회전 구간을 최대한 줄여도 기술이 나가게 되어있다. 하지만 여기서 말하고자 하는 것은 그런 것이 아니다.

시작 커맨드의 중복(→→ 대시 후 →↓← 기술)에서 중간의 →를 생략하여도 대시와 기술이 모두 나가게 되는 것을 말하는 것이나, 마지막 커맨드의 홀드(←↓→기술 후→ →대시)를 이용하여 대시 전에 커맨드를 넣고 대쉬 도중에 버튼 입력만으로 기술을 낼 수 있는 것들이 바로 플레이어의 노력에 의한 커맨드의 단순화다.

비슷한 예로서 「버파」 꼽을 수 있는데, 「버파」의 앉아 대시(↘↓↘)를 ↘ 으로도 사용이 가능하다는 것이 바로 그것이다. 이와 같

이 DOA2에서도 역시 지정된 커맨드가 아닌 다른 커맨드로도 기술이 나가는 경우가 있다.

실제로 DOA의 경우도 프리 스텝 발동 커맨드의 다양화와 상·중·하단 홀드 커맨드의 단순화를 꾀할 수 있다. 다음에서 설명할 커맨드의 단순화를 보고 자신에게 적합한 방법을 선택한다면 충분히 노련해질 수 있을 것이다.

상단 홀드 (→↖ +F)

상단 홀드(→↖+F)를 대신할 수 있는 커맨드로는 (→↑+F)가 있다. 4가지의 홀드 종류 중 3가지는 커맨드가 → 에서 시작하기 때문에 상대가 어떤 공격할 것이라고 생각된다면 → 라는 커맨드를 미리 입력해 놓고 생각하는 것이 기본이다. 하지만 PP와 같이 확실히 상단이 들어오는 것이 보이는 경우에는 다음과 같은 커맨드를 써보자.



▲↘↘



▲→↗↑ +F

보다시피 이 커맨드는 앉아 대시로 상대의 연속적인 상단 공격을 흘리며 심리적인 우위에서 원하는 때에 상단 홀드를 넣을 수 있는 장점이 있다. 또한 연속기를 홀드하게 되기 때문에 크리티컬 홀드가 된다.

→↗↑ +F의 다소 생소하고 복잡해 보이는 커맨드는 사실, 중간의 ↗를 생략해도 되므로 대충 위쪽으로 돌려주며 F를 누르면 상단 홀드가 된다. 또한, 레버가 ↖까지 돌아가더라도 상단 홀드의 정식 커맨드가 되므로 사용하기 좋다.

하단 홀드(→↙ +F)

하단 홀드(→↙+F)를 대신할 수 있는 커맨드로는 (↘↓+F)가 있다. 간혹 앉아 대시를 하다가 하단을 가드하기 위해 F를 눌렀을 때 홀드가 발생해서 놀란 적이 있을 것이다.

레버의 방향에서도 볼 수 있듯이 앉아 대시에 이어서 하단 홀드를 사용하기 위한 커맨드이다. 다음과 같은 방법으로 사용할 수 있다.



▲↘↘



▲↓ +F

하단 대시 도중에 중단 홀드를 입력하는 것이 보통이지만, 심리전이 시작되어버리면, 대부분 가볍게 하단 펀치로 상대의 움직임을 끊는 것(짠손)이 습관이 되어버리기 때문에 이 하단 대시 후의 하단 홀드의 의미는 크다고 할 수 있다.

또한 다운된 상대가 기상하려 할 때, 언제라도 캔슬이 가능한 앉아 대시로 기상 타이밍을 흐린 뒤 홀드를 사용하기에도 편하다.

중단 K 홀드(← → +F)

중단 K를 홀드하는 (← → +F)의 커맨드는 특별히 대체할 커맨드는 발견되지 않았다. 다만, 백대시 도중 쫓아오는 상대에게 중단 홀드를 하게 될 경우 뒤쪽으로 레버를 입력해주다가 홀드 타이밍에 (→ +F)만 입력해주는 방법을 사용할 수 있다.

중단 홀드의 경우는 커맨드의 레버가 → 로 끝나는 특성상 여러 가지 응용이 가능하다.

우선 상대가 공격을 해올 타이밍에서 경직을 풀어야 한다면 레버를 좌우로 흔들어 주자. 결과적으로 F를 누르는 순간에 경직이 풀리게 되고 경직 중에는 잡기 공격에 당하지 않으므로 침착하게 기다릴 수 있다. 그리고 다음과 같은 응용을 생각해본다.



▲→←



▶F



▲→ +F



▲→↘↓ +F



▲→↗↑ +F

위의 도표에서 볼 수 있듯이 상대의 공격을 홀드하기 전에 ← →라는 커맨드를 선입력해 둔다면 빠르게 상대의 공격에 대응할 수 있다는 것을 알 수 있다. 갑의 경우는 경직을 풀며 중단 P를 홀드, 을의 경우는 중단 K를 홀드, 병은 하단을 홀드, 정은 상단을 홀드할 수 있다.

가드

뉴트럴 가드

철권 시리즈와 같이 레버를 입력하지 않고도 가드를 할 수 있는 기술이 있다. 하지만, 맞아서 다운이 되는 공격이나 연속기의 경우는 뉴트럴 가드가 풀려버리므로 주의해야 한다. 또한 하단의 경우는 레버를 ↓로 입력하고 있기만 하면 간단하게 방어할 수 있다. F버튼을 눌러서 전 동작의 레버 조작의 영향으로 홀드가 나가는 일을 방지할 수 있다. 응용 방법은 다음과 같다.



▲↘↓↘



▲↓

처음에 앉아 대시로 파고든 뒤에 아래쪽으로 레버를 누르면 자연스럽게 가드로 이어진다. 사용 여부는 플레이어가 편하다고 생각되는 쪽으로 결정하자.

레버 가드(←)

레버를 이용하여 가드하는 방법으로 2D 격투 게임에 익숙한 사람들이 사용하기 좋은 방법이다. 이렇게 단순한 원리 말고 조금 더 자세하게 분석해서 말해보자면, 마치 「사무라이 스피리츠 -아마쿠사 강림」과 같이 연속기를 일단 가드했다고 해도 레버를 중립시킨다면 그 가드 상태는 풀리는 것이 여타 2D 게임과 다른 점이다(보통의 2D게임은 가드가 시작되면 어디라도 레버를 두어도 가드가 지속되어 반격을 위한 커맨드 입력을 쉽게 할 수 있다). 이것은 뉴트럴 가드가 지속될 수 없는 이유이기도 하다.

또한 「에어가이츠」와 비슷하게, 일부 방향으로 이동 도중에 가드가 되기도 한다. 간단한 예를 들자면,



▲←



▶ 막는다

뒤로 레버를 입력하여 뒤쪽으로 쭉 이동해보자. 그 상태에서 상대의 상, 중단 기술을 받는다면 확실히 가드하는 모습을 볼 수 있다.



◀ ↖ 또는 ← 방향으로 프리 스텝 중



▲ 상단과 중단을 막는다

이것은 프리 스텝에서 레버의 방향에도 적용된다.

프리 스텝 중에는 ← 방향뿐만 아니라 ↖ 방향으로 이동시에도 상단과 중단 공격을 막을 수 있다.



▲ ↙ 또는 ↓ 방향으로 프리 스텝 중



▲ 하단을 막는다

이것은 하단 방어 커맨드와 하단 뉴트럴 가드 커맨드가 중복된 프리스텝의 경우에서 나타나는 효과로, ↓ 이나 ↙ 방향으로 이동시에 상대의 하단 공격을 막을 수 있다. 앉아 있다가 막는 하단 방어와는 달리 서 있다가 상대의 공격이 들어오는 순간에만 앉게되는 특징이 있다.

버튼 가드(F)

「버추어 파이터(이하 버파)」의 G와 같이 버튼을 이용하여 가드하는 방법이다. 하지만, 「버파」와는 달리 대시 캔슬용으로는 사용하기 어렵다. 또한 이전의 커맨드가 홀드의 커맨드와 겹쳐있는 경우 디펜시브 홀드가 나갈 가능성이 있으므로 주의해야한다. F버튼을 이용한 가드의 장점은 가드한 상태에서 움직이지 않고 다음 기술의 커맨드를 입력할 수 있다는 것이다.

기술의 변경점

하단 크리티컬 추가 등의 밸런스 조정을 통해 변경된 기술이 몇몇 있다. 특징적인 기술을 캐릭터별로 설명하겠다.

하단 크리티컬의 활용

밀레니엄 버전에서의 가장 큰 특징은 하단 기술의 크리티컬 처리가 추가되었다는 것이다. 킥복싱에서 로우 킥을 많이 맞으면 결국은 다리가 풀려 쓰러지는 것과 같이 불시에 다리를 가격 당하면 휘청하기 마련. 이 하단에서 시작되는 기술은 리치가 길고 상단이나 중단 회피 기술이 많기 때문에 활용도가 높다.

짠발 잡기

「버파3」 A버전의 짠발 자이언트와 같은 높은 명성을 가진 기술을 떠올리면 된다. 우선 상대의 연속된 상단 공격이나 거리를 줄

이기 위한 공격을 멀리서 바라보다가 하단 짠발(↓K)을 살짝 던져준다. 크리티컬 히트가 되었다면 경직을 푼 상대에게 잡기 공격을 선사할 수 있지만 상대가 크리티컬 캔슬 홀드(크리티컬중 홀드)를 하지 않으면 허점이 노출되므로 아래서 설명하는 타격기와의 이지선다를 사용하도록 하자.

하단 크리티컬 연속기

리치가 길고 상단 회피성이 높은 레이팡의 질사(↓↓K)같은 기술을 활용하여 상대를 크리티컬에 빠뜨린 뒤 전초(↗P)와 같이 빠른 중단으로 상대를 다시 흔들며 심리적인 우위를 차지할 수 있다. 경직 시간이 여타 중단기와 동일하므로 이 하단에서 이어지는 연속기는 밀레니엄 버전의 새로운 공격법이라 할 수 있다. 하지만 크리티컬 캔슬 홀드에는 잡히므로 주의!

변경된 기술표

카스미

풍와섬	↓F+K	카운터 히트시 상대를 다운시키게 변경
섬지각	↓K	카운터 히트시 크리티컬

겐푸

철촌퇴	↙K	카운터 히트시 크리티컬
뇌포완석 쌍추파	←P→P	노멀 히트, 카운터 히트 모두 크리티컬, 대미지 16에 상대를 다운시킴
부인각	↓K	카운터 히트시 크리티컬

티나

로우킥	↓K	카운터 히트시 크리티컬
아리킥	↓KK	카운터 히트시 크리티컬
로우 스킨 너클	↙P	카운터 히트시 크리티컬
스핀 너클 콤보	→PP↓P	카운터 히트시 크리티컬
너클 애로우	↖P	대미지 25로 변경
버스트 사이클론	벽근처→F+P	대미지 70으로 변경

잭

스웨이 블로우	↖P	카운터 히트시 크리티컬
데빌즈 어퍼	↘PP	노멀 히트시 크리티컬
데빌즈 러시	PP→PP	노멀 히트시 크리티컬
라이징 니	↘KK	띄우는 높이 감소
오버 헤드 킥	↘↘KK	대미지 30으로 변경

레온

랙 스파이크	↙K	카운터 히트시 크리티컬
크래시 랙 스파이크	→PP↓K	노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
러시 랙 스파이크	P→P↓K	노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
토마호크 엘보	↗P	하단 공격을 흘릴 수 있게 변경

아야네

낭창각	↓F+K	기술 사용후의 경직 감소, 노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
신뢰랑창각	→K↓K	기술 사용후의 경직 감소, 노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
지뢰염진	↘↘P↓K	기술 사용후의 경직 감소, 노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
유진각	↓K	카운터 히트시 크리티컬

엘레나

선전후축퇴	↓KK	노멀 히트시 크리티컬
반주포호	파보 중↘K	노멀 히트시 크리티컬
포권쌍당	→→KPP	노멀 히트시 크리티컬
선전쌍당	↙KP	노멀 히트시 크리티컬
연환하절장	뒤돌아서PPPP	이와 같은 배후 콤비네이션의 위력이 저하
후힐	←←P	띄우는 높이가 높아짐

바스

로우킥	↓K	카운터 히트시 크리티컬
랙 브레이크	↙K	카운터 히트시 크리티컬
에스케이프 백	뒤돌아서F+P	발생 속도 저하
버팔로 크래시	↘↘P	상대가 홀드해도 대미지를 입힌다

잔리

절함 촙	←P	노멀 히트시 크리티컬
스웨이 잽	↖P	카운터 히트시 크리티컬
킥 어퍼	↗K	대미지 23으로 변경
신니 킥	F+K	대미지 24로 변경
콤보 너클 어퍼	PP→P	대미지 12로 변경
백 혹	↑P	기술사용 후의 경직 감소

아인

악타	→P	상단 공격으로 판정 변경, 노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
하단 족도	↙K	카운터 히트시 크리티컬, 대미지 12로 변경
견우	→→PP	발생 속도 증가
연견우	PP→PP	발생 속도 증가

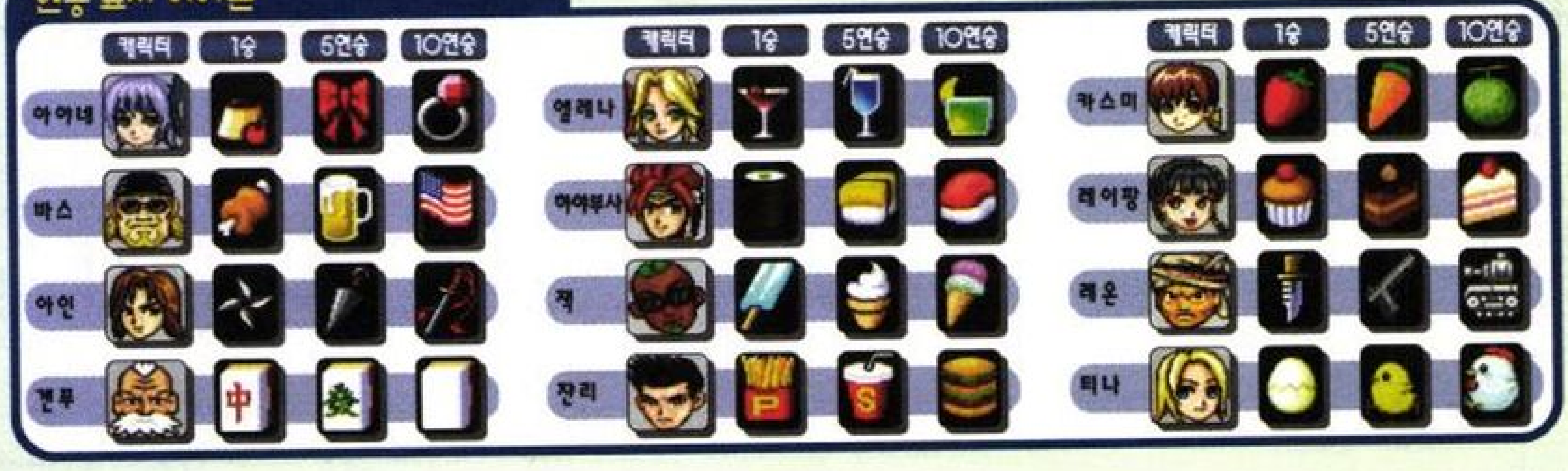
하야부사

하단 돌려차기	↓K	카운터 히트시 크리티컬
이풍	↗P	가드 후에 하단으로 반격 가능
일륜각	↗K	가드 후에 하단으로 반격 가능
진풍련각	PP↓K	이와 같은 거꾸로 서는 기술은 노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬

레이팡

하등축	↓K	카운터 히트시 크리티컬
부인각	↙K	카운터 히트시 크리티컬
부인질사	↙KK	노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
연환질사	PP↓K	노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬
질사	↓↓K	노멀 히트나 카운터 히트시 크리티컬

연승 표시 아이콘



캐릭터별 연속기 및 실전 태그 콤보



아야네

새턴과 플레이스테이션으로 이식된 DOA에서 데뷔한 아야네가 DOA2에 컴백했다! 성숙해진 것일까? 외모적으로도 DOA2 에서 최고의 자리를 지키고 있으며 잘만 사용하면 최고의 태그파트너가 될 가능성도 보인다. 난해한 기술들이 많은 것 같지만 점점 알찬 캐릭터라는 것을 느낄 수 있다. 수많은 기술들을 부담 없이 사용할 수 있는 좋은 캐릭터. 섹시함이 조금 줄어들었다고 해서 실망하지 말고 아야네를 선택하자!!!

기술표

●기본기

기술명	커맨드	판정	데미지
패인	P	상	10
풍참도	↘P	중	20
지인	↓P	하	5
패천각	K	상	27
섬인각	↘K	중	24
유진각	↓K	하	10

●배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
나인	P	상	10
이호영	↓P	중	28
이지인	↓P	하	12
이천각	K	상	30
이인각	↓K	중	25
이지각	↓K	하	25
이련인	PP	상상	10 10
나신쌍승	PPP	상상중	10 10 20
나신예광참	PP←P	상상상	10 10 15
나신예광파	PP←PP	상상상상	10 10 15 10
나신예광격	PP←PPP	상상상상상	10 10 15 10 20
나신풍진쇄	PP←PPK	상상상상상	10 10 15 10 55
나신예광쇄	PP←PP↘K	상상상상중	10 10 15 10 30
나신예광축	PP←PP↓K	상상상상하	10 10 15 1025
나인승파	PP→P	상상중	10 10 20
나인리인각	PP→PK	상상중상	10 10 20 28
나인비취각	PP→P,K	상상중상	10 10 20 30
나인리지각	PP→P↓K	상상중하	10 10 20 25
나인비연각	PP→P,↓K	상상중하	10 10 20 30
나인적광도	PP↙P	상상하	10 10 18
나인사진축	PP↙PK	상상하하	25
풍제	↑K	중	35
영월륜	↖K	중	40
잔영도	←P	상	20
잔영패인	←PP	상상	20 15
잔영패신격	←PPP	상상상	20 15 25
잔영풍진쇄	←PPK	상상상	20 15 55
잔영패신쇄	←PP↘K	상상중	20 15 30
잔영패신축	←PP↓K	상상하	20 15 25
적광도	↙P	하	18
적광사진축	↙PK	하하	18 25

기술명	커맨드	판정	데미지
원무상	↖P	중	24
원축섬	↓F+K	하	30
허공창	F+K	중	43

●점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
전천 호공참	(전방 점프중)P	중	15
전천 선공각	(전방 점프중)K	중	30
전천 지쌍승	(전방 점프 착지 전에)P	중	25
전천 지패각	(전방 점프 착지 전에)K	중	22
호공참	(수직 점프중)P	중	15
선공각	(수직 점프중)K	중	30
지쌍승	(수직 점프 착지 전에)P	중	25
지랑창	(수직 점프 착지 전에)K	하	25
후천 나선진	(후방 점프 착지 전에)P	중	23
후천 지랑창	(후방 점프 착지 전에)K	하	25

●기상공격

기술명	커맨드	판정	데미지
통상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
통상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ↓K	하	20
통상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
통상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에) ↓K	하	20
통상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
환혹창	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) F+K	중	40
통상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ↓K	하	20
통상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
통상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에) ↓K	하	20

●통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
패인	P	상	10
연인	PP	상상	10 10
패신쌍승	PPP	상상중	10 10 20
연인패천각	PPK	상상상	10 10 27
연인련천각	PPKK	상상상상	10 10 27 27
연인표첨	PP→P	상상중	10 10 22
연인호영조	PP→PP	상상중중	10 10 22 28
패신각	PK	상상	10 25
표첨	→P	중	22
호영조	→PP	중중	22 28
쌍승파	→→P	중	25
쌍패각	→→P→K	중중	25 22
풍참도	↘P	중	20
풍참룡무	↘P←P	중중	20 23
지뢰충	↘↘P	하	18
지뢰염진	↘↘P↓K	하하	18 25
나선도	←P	중	23
나선리인각	←PK	중상	23 28
나선비취각	←P,K	중상	23 35
나선리지각	←P↓K	중하	23 25
나선비연각	←P,↓K	중하	23 30
부천인	↗P	상	12
이련찌르기	↗PP	상상	12 10
풍신쌍승	↗PPP	상상중	12 10 20
풍신각	↗PK	상상	12 28
풍신련천각	↗PKK	상상상	12 28 22
요광도	↙P	하	18
사진축	↙PK	하하	18 25
패천	K	상	27
연천각	KK	상상	27 22

신뢰각	→K	중	26
신뢰룡창각	→KK	중상	26 25
신뢰랑창각	→K↓K	중하	26 22
창천각	↑K	상	25
용미열선	↗K	중	45
추월륜	↘K	중	40
부신각	←K	중	28
열천각	F+K	상	35
열공각	↘F+K	중	30
낭창각	↓F+K	하	25
예광참	P+K	상	24
예광패인	P+KP	상상	24 15
예광패신격	P+KPP	상상상	24 15 25
예광풍진쇄	P+KPK	상상상	24 15 55
예광패신쇄	P+KP↘K	상상중	24 15 30
예광패신축	P+KP↓K	상상하	24 15 25
환몽창	↓↘→K	중	38
풍진쇄	↓↘→F+K	상	55
첩·능음축	←F+K	중	32

● 잡기

기술명	커맨드	판정	판정2	데미지
홍엽 무너뜨리기	F+P	상단	정면	40
패신원무	→F+P	상단	정면	42
패광원무(벽근처)	→F+P	상단	정면	52
무혹	←F+P	상단	정면	0
도선화	←→F+P	상단	정면	52
선화	(점프중)F+P	상단	정면	52
매선화	(벽근처)←→F+P	상단	정면	30+30
설봉차	→→F+P	상단	정면	48
빙주 떨구기	(설봉차 중에) ↑F+P	파생	파생	20
화접환회	↓↘→F+P	상단	정면	20+35
화접난몽	↓↙←F+P	상단	정면	60
낭도	(적이 배후에 있을때)F+P	상단	정면	20+23
암아	(적이 배후에 있을때)→F+P	상단	정면	58
유사 떨구기	(적의 뒤에서)F+P	상단	배후	52
난춘	(적의 뒤에서)→F+P	상단	배후	55
난춘	(적의 뒤에서 점프중에)F+P	상단	배후	55
이암아	(적의 뒤에서 적이 배후에 있을때)→F+P	상단	배후	58
찰나 떨구기	하단잡기↓F+P	하단	정면	55
신아숨기	하단잡기↙F+P	하단	정면	55
신아숨기	하단잡기 (점프중) ↓F+P	하단	정면	55
추수가르기	하단잡기(적이 배후에 있을때) ↓F+P	하단	정면	62
몽상차	하단잡기(적의 뒤에서) ↓F+P	하단	배후	57
천무진	하단잡기(적의 뒤에서)↙F+P	하단	배후	40+20
천무진	하단잡기(점프중 적의 뒤에서) ↓F+P	하단	배후	40+20

● 홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
신소	(적 상단P에 대해)→↖F	상PDH	58
빙륜	(적 상단K에 대해)→↖F	상KDH	58
능선	(적 중단P에 대해)→×←F	중PDH	58
풍무진	(적 중단K에 대해)←→F	중KDH	30+15
목고	(적 하단P에 대해)→↘↙F	하PDH	40+18
풍천로	(적 하단K에 대해)→↘↙F	하KDH	58

● 다운공격

기술명	커맨드	데미지
빙무정	↑P+K	20
기와 깨기	↓P	10

● 특수기

기술명	커맨드	데미지
어필	←→×F+P+K	0
어필	↓↓F+P+K	0
배진	↑P	0
풍무	(적이 배후에 있을때)↘P or ↗	0
풍랑	적이 배후에 있을때)→→	0
풍전	(적이 배후에 있을때)→➡	0
연풍전	(풍전중에)➡	0
람	(적이 배후에 있을때)↘	0
상	(적이 배후에 있을때)➘	0
람 흘리기	적이 배후에 [redacted])↘⬅	0
상람 흘리기	(적이 배후에 있을때)↘⬋	0

기술 설명

호영조(→PP)

아야네의 주력이 되는 기술이다. 두 번째 공격까지 히트하면 상대가 무조건 공중으로 뜨게되므로 공중콤보, 태그콤보 맘에 드는 것으로 골라서 연계하면 된다. 상대에게 가드 되었을 경우에는 무조건 잡기기술에 잡히므로 그 점만은 유의하자. 첫 번째 공격이 가드 당했다면 뒤돈 상태가 되기 때문에 상람 흘리기(↘↙)로 회피하거나 시간차로 공격해서 상황에 대처해 나가자. 우선권 또한 좋은 기술


▲ 따귀 콤보

연인호 영조(PP→PP)

펀치공격에 이어 호영조로 마무리되는 기술이다. 마지막 공격이 띄우는 판정을 가진 호영조 인만큼 공중콤보로 사용할 경우 상대가 다시 위로 뜨게 된다. 태그콤보로 후속타를 노리는 방법을 추천한다. 지상에서 가드 당할 경우엔 호영조의 첫 타격인 표침(→P)까지만 하고 대시(←←)로 도망가자


▲ 따귀 연타!!

환몽창(↓↘→K)

몸을 회전하며 미사일을 쏘듯(?) 상대를 발로 차는 기술. 상당히 기술이 나가는 것이 빠르므로 장거리에서 상대방의 빈틈을 노릴 때나 공중콤보로 사용하자. 근거리에서도 갑자기 사용하면 웬만한 기술은 무시하고 상대에게 히트된다. 상대가 무너지는 벽쪽에 서있다면 환몽창으로 마무리를 해서 벽 데미지까지 선사해 주자.


▲ 미사일

풍참용 무(↘P→P)

어퍼계열 기술의 연속 발진이다! 첫 공격인 풍참도(↘P)만 히트하면 상대가 공중으로 뜨지 않지

한 카운터라면 후속공격까지 히트하고 공중으로 상대를 날려 버릴 수 있다. 우선권이 좋고 약간의 상단공격 회피 능력까지 가지고 있어서 접전중에 사용해 주자. 상대가 그리 높게 뜨지는 않으므로 간단한 공중콤보로 마무리.


▲ 엉덩이로 때리는 게 아니다

지뢰염 진(↘P↓K)

상체를 숙이며 상대의 다리를 노리는 공격이다. 하단인데다가 기습적인 기술이므로 가끔 사용해 주자. 하단까지 무척 빠르게 연결되므로 하단 마무리까지 하거나 호영조(→PP)로 심리전을 거는 것도 쓸만하다.


▲ 다리좀 만지자

나신풍 진쇄(뒤돈 상태에서PP←PP↖K)

아야네가 상대에게 등을 보인 상태에서 만 나가는 기술. 공중콤보용으로 사용하기 적당한 기술이다. 태그콤보의 마무리로도 좋고 지상에서 나인사진축(뒤돈 상태에서PP,/PK)으로 변환하는 것도 쓸만하다. 아야네의 기술 중 공중콤보로 가장 추천 할만한 연타계열 기술.


▲ 내껀 카스미랑 다르다

나선도(←P)

카운터 히트시 상대방을 공중으로 날려버리는 기술이다. 모션이 크진 않지만 왠지 프렛사가 있다. 이 기술을 카운터로 히트시키면 나신풍진쇄(뒤돈 상태에서PP←PP↖K)를 깔끔하게 넣어주자. 중요한 것은 나선도를 어느 상황에 정확히 맞출 수 있는가 대전을 통해 몸으로 익혀야만 한다는 것이다.


▲ 저리가

호공창(뒤돈 상태에서F+K)

상대에게 등을 보인 상태에서 하늘로 솟아오르며 두발로 차는 기술이다. 상당히 화려하고 상단공격을 회피하는 성질도 있어서 기습적으로 쓸만하다. 더군다나 넘어져 있는 상대를 다시 차올리는 기술이기 때문에 화려한 마무리를 장식하거나 바운드콤보로 피니쉬를 하고 싶을 때 적절한 기술.


▲ 화려함!! 섹시함!!

무혹(근접해서←F+P)

아야네의 최고, 아니 DOA2를 통틀어서 최강의 잡기라고 본다. 상대와 자리를 살짝 바꾸는 잡기인데 호영조(→PP)가 무조건 히트된다. 이 다음 공중콤보를 넣어도 되고 태그콤보를 해도 되는 말 그대로 아야네의 세상이 되어버린다. 약간 변칙적인 방법으로 데미지를 더 빼앗을 수도 있지만 공중콤보가 확정되는 기술은 호영조뿐.


▲ 잠깐 자리를 바꾸자!

태그콤보

태그콤보발동기

- 호영조(→PP), 나선도(←P)(카운터), 풍참용무(↖P←P)

최고의 태그콤보 파트너(?)라고 불러도 손색이 없는 아야네. 호영조(→PP)를 히트시키면 상대의 데미지를 많이 빼앗을 수 있다. 지상전에서 호영조를 히트시키는 것보다는 무혹(근접해서←F+P)을 성공한 뒤 확정되는 호영조(→PP) ▶ 연인호영조(PP→PP)까지 히트시키고 태그콤보를 노려보자. 아야네가 태그콤보를 하러 나왔을 때는 상대가 높을 경우 연인호영조를 사용하고 상대가 바닥과 닿으려고 하면 공중으로 다시 상대를 띄우는 호영조를 사용하자. 마지막 호영조를 히트시키고 나면 파트너는 타점이 낮은 카스미의 월륜각(↖K)이나 레이팡의 칠촌고(←→P)같은 기술로 마무리를 해주면 된다. 아야네가 태그콤보 하기에 좋은 캐릭터가 된 이유는 무혹(근접해서←F+P)때문이라 볼 수 있다. 우선 공중으로 상대를 무조건 띄우기 때문에 안정적인 상태에서 태그콤보를 넣을 수 있기 때문이다. 그리고 지상전에서 호영조를 히트시킨다면 태그콤보로 연결된다는 것도 하나의 이유다. 추천하는 태그콤보 파트너로는 레이팡, 카스미, 엘레나, 잔리 정도.


▲ 때리는 방식은 비슷해도


▲ 너무 좋다…

실전연속기

- 호영조(→PP) ▶ 연인호영조(PP→PP) ▶ 기와깨기(적다운중에↓P)
- 호영조(→PP) ▶ 환몽창(↓↘→K)
- 나선도(←P)(카운터) ▶ 나신풍진쇄(뒤돈상태로PP←PP↖K)
- 무혹(근접해서←F+P) ▶ 호영조(→PP) ▶ 패인

(P) ▶ 호공창(뒤돈상태로F+K)

• 무혹(근접해서←F+P) ▶ 나인(←F+K) (상대가반격할 경우) ▶ 나선도(←P) ▶ 나신풍진쇄(뒤돈상태로PP←PP↘K)


▲ 넘어진 녀석을 또 때린다


▲ 나신풍진쇄 콤보!


▲ 멀리 날려버리자

대전가이드

'다가가기 힘들고 부담스럽고 나와는 거리가 먼 캐릭터 같아…' 라고 생각하기 쉬운 아야네. 아야네에게 부담감 느끼지 말고 어서 골라보자. 상대와 접근전 중에는 호영조(→PP)로 승부를 내자. 우선권이 너무 좋은 데다가 히트하면 대부분 카운터로 뜨는데, 거기서 이어지는 연속기의 데미지는 장난이 아니다. 패인(P)이나 표침(→P)(호영조의 첫 번째 공격)등 사용 후에 뒤돌아 있는 상태가 되는 기술이 많은데, 상대가 공격할 것 같으면 대시(←←)나 뒤돈 상태에서 하단대시(↙↙)로 회피해도 되고 이호영(뒤돈 상태에서↓P)으로 상대의 공격을 역공격하는 것. 적광사진축(뒤돈 상태에서↙PK)로 하단을 공격하는 등의 여러가지 연계가 가능하다. 뒤돈 상태의 아야네는 무방비 상태가 아닌 전투 태세인 것이다. 계속 이어지는 뒤돈 상태에서 나오는 연타계열의 기술들과 호영조 등을 의식하게 해서 기습적으로 노리는 무혹(←F+P), 하단으로 파생되는 공격들의 조화로 상대를 쉴새없이 공격하자. 중거리나 장거리경우 상대의 빈틈을 발견하면 환몽창(↓↘→K)으로 날려버리는 것도 좋은 공격. 상대가 벽쪽에 있다면 벽데미지까지 가산되어서 더욱 좋다. 공중콤보를 사용할 때도 벽이 있다면 환몽창으로 마무리를 하는 버릇을 들이자. 리치가 긴 첩능음차기(←F+K)를 이용해 상대에게 히트시키게 되면 나선도(←P)로 이어지는 콤보로 큰 데미지를 노리는 것도 좋다. 호영조와 무혹에만 의지하지 말고 다양한 기술들로 상대를 현혹시켜 괴롭혀 주자.


▲ 패션쇼


▲ 사실 남자한테 만 쓰는 건데…


◀ 씻자 좀…!


▲ 뒤돈 상태에서 잡기



류 하야부사

주인공격 캐릭터이지만 그냥 '닌자'일 뿐 개성이 없다. 3번째 복장이 파란색 닌자 유니폼이기는 하나 제주도 해녀 잠수복 입은 것처럼 둥글둥글해서 「버파 3」의 카게만큼 폼이 나지 않는다. 하지만 전체적으로 좋은 성능을 가지고 있는 편에 속하므로 사상 없는 게이머라면 승률을 위해 하야부사를 택해보는 것도 괜찮을 듯.

기술표

●기본 공격

기술명	커맨드	판정	데미지지
상단 정권 찌르기	P	중	10
승선도	↘P	중	20
하단 정권 찌르기	↓P	하	5
상단 돌려차기	K	상	30
족도 차기	↘K	중	22
하단 돌려차기	↓K	하	10

●배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
배격리권	P	상	11
배격중단수도	↓P	중	14
배격하단수도	⬇P	하	13
배격상단 돌려차기	K	상	30
배격중단 돌려차기	↓K	중	26
배격하단 돌려차기	⬇K	하	25
낙진아	↑K	중	28

●점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
진공장	(전방 점프중)P	중	15
진공축	(전방 점프중)K	중	30
진격장	(전방 점프착지 전에)P	중	25
진소축	(전방 점프착지 전에)K	하	24
유공장	(수직 점프중)P	중	15
유공축	(수직 점프중)K	중	30

유격장	(수직 점프착지 전에)P	중	25
유소축	(수직 점프착지 전에)K	하	24
퇴격장	(후방 점프착지 전에)P	중	25
퇴소축	(후방 점프착지 전에)K	하	24

●기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
통상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
통상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)↓K	하	20
통상 상단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
통상 하단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)↓K	하	20
통상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
통상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20
통상 상단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
통상 하단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20

●통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
연격탄	PPP	상상중	11 11 24
공선참도	PP←P	상상중	11 11 18
공선참격	PP←P→P	상상중중	11 11 18 28
멸귀통권 돌려차기	PP←PK	상상중중	11 11 18 36
연 · 귀곡신제각	PPKKK	상상상상상	11 11 16 15 24
진풍연각	PP↓K	상상하	11 11 25
정권 · 상단돌려차기	PK	상상	11 26
파도축	PKK	상상상	11 26 28
파돌	→P	중	18
파돌슬축	→PK	중중	18 25
파돌연상	→PKK	중중상	18 25 25
뇌진격	→→P	중	28
천돌	↑P	상	18
공선도	←P	중	18
공진격	←P→P	중중	18 28
파요 쓸어차기	←PK	중중	18 30
눈꽃 치기	↖P	중	24
지선도	↙P	하	18
지선각	↙PK	하하	25
와룡섬	↓↘→P	중	28
악귀쓸기	KP	상중	30 26
탄차	KK	상상	30 36
일륜각	↗K	중	35
파환승각	↑K	중	16
파환향룡각	↑KK	상중	16 30
천륜각	↖K	중	40
귀룡	(일어서는도중)K	중	19
이지소각	↘K↓K	중하	22 24
파사슬축	→K	중	25
파사연상	→KK	중상	25 25
지골	→→K	하	28
지소각	↙K	하	24
진풍격	↙K↓K	하하	24 25
지소연각	↙K↙K	하하	24 24
진풍연격	↙K↙K↓K	하하하	24 24 25
이영수선각	→×→K	하	17
광륜각	←K	상	33
무추	↓↘→K	중	34
승룡각	↓←K	중	26
창공참도	P+K	중	15
아왕장	←P+K	중	42
열공포	↘P+K	중	20
열공락진아	↘P+KK	중중	20 28
귀곡축	F+K	상	10
귀곡뢰명각	F+KK	상상	10 15
귀곡신제각	F+KKK	상상상	10 15 30

지승각	←F+K	상	32
진풍각	↓F+K	하	25
참마차기	↘F+K	중	40
항천 정권찌르기	(역자세 중)P	중	10
항천 족도차기	(항천중)K	중	25
통천각	(역자세 중)K	중	10
선인각	(역자세 중)KK	중	10 25
천포각	(역자세 중)P+K	중	35
무쌍예	(역자세 중)F+K	하	25

●잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
십자 명주 엮기	F+P	상단	40
목 베어 던지기	→F+P	상단	45
종 치기	(벽근처)→F+P	상단	55
사방 던지기	↘F+P	상단	48
산남	←F+P	상단	56
준 차기	→→F+P	상단	50
환영	←←F+P	상단	0
낙뢰장	↓↙←F+P	상단	60
낙뢰장	(점프중)F+P	상단	60
승뢰장	←↙↓↘→F+P	상단	30+15
검유	(승뢰장 중)↓↘→↗↑F+P	파생	30
반강 떨구기	(검유 중)←↖↑↗→↘↓↙F+P	파생	50
뒤 던지기	(적의 뒤에서)F+P	상단	52
신립 떨구기	(적의 뒤에서)←F+P	상단	55
신립 떨구기	(적의 뒤에서) (점프중)F+P	상단	55
낙룡충	(적의 뒤에서)→→F+P	상단	58
추 던지기	(역자세 중)F+P	상단	48
머리 사냥	(역자세 중)←F+P	상단	50
참수섬	하단잡기↓F+P	하단	55
참수섬	하단잡기(점프중)↓F+P	하단	55
뛰어 명주 잡기	하단잡기↙F+P	하단	62
용호 건너기	하단잡기(적의 뒤에서)↓F+P	하단	57
용호 건너기	하단잡기(적의 뒤에서 점프중)↓F+P	하단	57

●홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
승뢰탄	(적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	30+15
섬광검, 열광검, 요광검	(승뢰탄, 승뢰문, 승뢰각중) ↓↙←↖↑F	파생	30
섬광반강, 열광반강, 요광반강	(섬광검, 열광검, 요광검중) ←↖↑↗→↘↓↙F	파생	50
영등룡	(적 상단K에 대해)→↖F	상단K반격	30+30
승뢰문	(적 중단P에 대해)→×→F	중단P반격	30+15
축격획투	(적 중단K에 대해)←→F	중단K반격	60
승뢰각	(적 하단P에 대해)→↙F	하단P반격	30+15
호검 베기	(적 하단K에 대해)→↙F	하단K반격	60

●다운 공격

내락 찌르기	↑P+K	18
호아쌍탄	↓P	10

●특수 동작

기술명	커맨드	데미지
어필 : 은형인 "인"	←→×→F+P+K	0
어필 : 은형인 "암"	→×←→F+P+K	0
어필 : 예	↓↓F+P+K	0
천지 뒤집기	↓P+K	0
항천	(역자세 중)↓	0
이풍	↗P	0
항전	(역자세 중)←←	0
비조 뒤집기	(벽쪽으로 점프 중)→	0

기술 설명

공선참격(PP←P→P)

주력 공중콤보로 간단한 4단콤보. 상단PP 뒤에 중단의 PP를 한다. 막혀도 딜레이가 크지 않고 데미지도 짭잘해 상대를 몰아나갈 때 자주 쓰인다. 너무 남발하다보면 홀드의 먹이가 되고 만다. 남발은 금물.



▲ 연속기에 제격이다

파돌슬 축(→PK)

중단 엘보에 이어 중단판정의 무릎차기를 한다. 데미지는 보통이고 무릎을 맞고 뜬 상대에게는 공중콤보 한 세트가 무리 없이 들어간다. 단, 막힌다면 딜레이가 큰편이라 그만한 희생을 각오해야 한다. 하야부사의 주력 띄우기 기술이자 태그콤보에서도 사용되는 기술. 기술 사이에 자의적인 딜레이를 줄 수도 있다. 자주 쓰는 기술 중 하나.



▲ 때리는 쪽도 맞는 쪽도



▶ 무리 없는 연속기

뇌진격(→→P)

한 걸음 앞으로 나가며 일장을 날린다. 빠르고 리치가 길고 딜레이도 없어 원거리에서 주력으로 쓰게되는 견제기. 상대의 다운공격을 흘리자마자 써주면 자주 때릴 기회가 온다.



▲ 노련한 견제!

와룡섬(↓↘→P)

고성능의 띄우기 공격이지만 발동이 느린편이라 그다지 믿음이 안 간다. 상대를 높이 띄우므로 여러 가지 추가타를 넣을 수 있고 특히 태그 콤보에서 그 위력을 발휘한다. 상대의 확실한 빈틈을 노리거나 승뢰장(적 근접←↙↓↘→F+P) 이후에 써주면 큰 데미지를 노릴 수 있다. 비슷한 성능의 무추(↓↘→K)와 섞어 써 가며 홀드를 노리는 상대를 혼란스럽게 하자.



▶ 상당히 높이 띄운다

재글(→→K)

하단 슬라이딩을 한다. 리치가 상당히 길고 막혀도 딜레이가 없으나 눈에 금방 익어 남발하다간 상대의 하단 홀드에 쉽게 걸린다. 마무리나 원거리에서 기습적으로 써주자. 데이지는 보통. 왠지 카스미의 낭아와 비슷한 기술이다.



◀ 아쉽게도 바운드 콤보나 다운공격으로는 쓸 수 없다

열공포(↘P+K)

강력한 띄우기 공격. 와룡섬(↓↘→P)처럼 상대를 높이 띄운다. 와룡섬 보다 딜레이는 적고 발동은 빠른 공격. 판정도 큰편이라 웬만한 기술들은 다 무시할 수 있다. 파돌슬축과 함께 하야부사의 양대 띄우기 공격이기도 하다. 단 기술을 쓰고 난 뒤 뒤로 돌기 때문에 한정적인 연속기 밖에 들어가지 않는다(어차피 상관없지만…). 열공낙진아(↘P+KK)는 열공포를 쓴 뒤 곧장 내려차기를 하는 것으로 두 기술 사이에 미묘한 딜레이가 있어 함부로 반격하려는 상대를 응징할 수 있다.



▲ 높이를 봐라(카운터 히트시)

산람(←F+P)

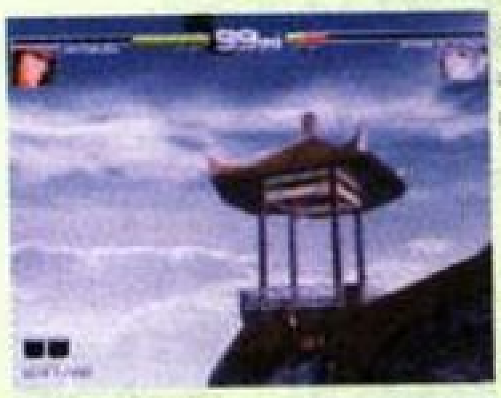
간단한 원커맨드 잡기로 조작이 쉽고 데미지도 높은편이라 대전에서 가장 많이 쓰인다. 추가로 다운공격도 노릴 수 있다. 그러나 확실한 기회가 온다면 주저 없이 승뢰장(←↙↓↘→F+P)에서 이어지는 연속잡기 콤보를 노리자.



▲ 손쉬워서 사랑 받는 잡기

승뢰장 연속잡기(←↙↓↘→F+P ↓↘→↗↑F+P←↖↑↗→↘↓F+P)

하야부사의 대표적인 연속잡기. 일단 잡혀버리면 도중에 연속잡기 회피가 불가능하다. 데미지가 높고 화려한 연출이 상대에게 정신적 대미지도 주므로 적극적으로 노려보자. 굳이 잡으려고만 하지 말고 비슷한 성능의 띄우기가 가능한 홀드기 에서도 나가므로 홀드에 이어서 연속잡기를 시도하자. 승뢰장 잡기 후 떨어지는 적을 연속기로 공격하고 싶다면 와룡섬(↓↘→P)을 추천한다. 잡자마자 기술을 써주면 떨어지는 상대를 꽤 높이 다시 쳐 올릴 수 있다. 이후의 연속기는 뒤에 설명하겠다.



◀ 이루어 질 수 없는 두 남녀는…



▲ 결국 동반자살로 슬픈 사랑의 끝을 맺는다

천지 뒤집기(↓P+K)

하야부사가 제자리에서 물구나무를 선다. 하야부사 고유의 자세로 역자세에서 여러 가지 다채로운 기술들을 쓸 수 있다. 역자세로 변환 할 수

ARCADE

POWER 공략왕!

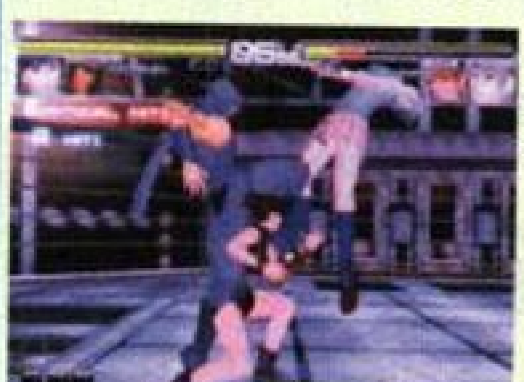
있는 기술들은 우선 천지 뒤집기(↓P+K)와 지승각(←F+K), 진풍각(↓F+K), 광륜각(←K) 진풍연각(PP↓K)등이며 진풍각과 광륜각, 진풍연각은 상대에게 히트해야만 자세를 바꾼다. 역자세 에서 나가는 기술들로는 통천각(K), 선인각(KK), 천포각(P+K), 무쌍예(F+K) 등이며 잡기로는 추예던지기(F+P), 머리사냥(←F+P)이 있다. 대부분 역자세로 변환할 수 있는 기술들 자체가 별로 쓸 일이 없는 기술들 이고 역자세 에서 나가는 기술들은 대부분 동작이 크고 딜레이가 길어 함부로 쓸 수 없다. 그다지 추천하고 싶지 않은 기술. 뭔가 댄스를 추고 싶다거나 상대에게 도발하고 싶다면 사용해 주자.


▶ 지구를 번쩍!


▲ 무려 잡기도 있다

태그콤보

하야부사는 믿을 만 한 태그 파트너가 된다. 상대를 띄울 기회도 자주 있고 콤보를 이어나갈 성능 좋은 연속기 들도 있다. 태그콤보 시동기로는 각종 띄우기 공격 중 파돌슬축(→PK)을 가장 추천하며 파돌슬축은 딜레이가 길어 하야부사가 직접 연속기를 넣기 보단 히트함과 동시에 태그 하여 파트너로 하여금 콤보를 이어나가게 하는 것이 좋다. 그 외의 기술들은 어느 정도 하야부사가 연속기를 넣다가 태그해도 상관없는데 가장 효과적인 연속기는 공선참인(PP←P)이다. 이는 파트너가 상대를 띄우고 나서 하야부사와 태그 했을 때에도 콤보를 이어 나갈 수 있는 유일한 연속기인데 아야네나 레이팡 같은 파트너라면 15Hit 정도까지 나올 수 있다. 공선참인 이외에는 파돌슬축이 적당하며 공선인참과 적당히 섞어 연계하는 게 좋다. 마무리로는 기본적인 연속기처럼 멸귀롱권 돌려차기(PP←PK)나 연·귀곡신제각(PPKKK), 파돌연상(→PKK)이 적당하다. 그러나 하야부사의 마무리는 데미지가 별로라서 권하고 싶은 기술은 아니다.


◀ 역시나 이게 밥줄 공격


▶ 레이팡과 함께라면 이 정도는 기본


▲ 마무리는 파돌연상 이다

연속기

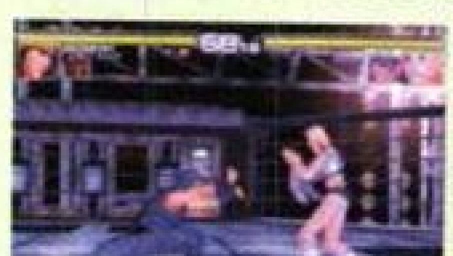
• 파돌슬축 (→PK 중P) or 승선인 (↘P 중P) or 무추(↓↘→K 중K) 공선참격 (PP←P→P) or 멸귀롱권 돌려차기 (PP←PK) (중량급 제외) or 파환황룡각(↑KK)

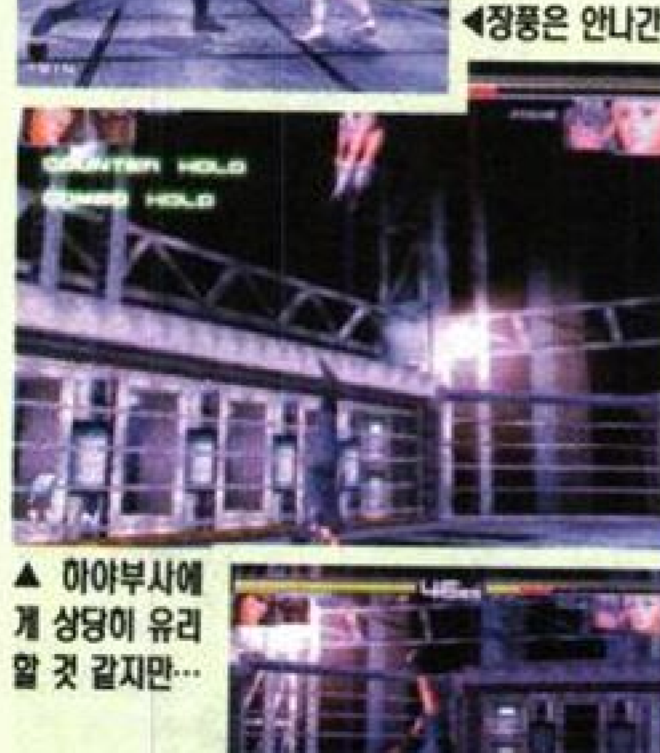
• 열공포 (↘P+K 중P) or 와룡섬 (↓↘→P 중P) 공선참격 (PP←P→P) or 멸귀롱권 돌려차기 (PP←PK) or 연귀곡 신제각 (PPKKK) or 파환황룡각(↑KK)

• 승뢰장(←↙↓↘→P+F 잡기) 류 공중 띄우기 와룡섬 (↓↘→P) 각종 공중콤보

대전팁

화려하고 다채로운 기술들과 연속기로 무장한 강력한 닌자. 어딘지 모르게 카스미와 비슷한 기술들을 가지고 있다. 역시나 닌자답게 빠른 스피드와 적절한 파워, 화려한 기술들을 가지고 있다. 싱글 플레이에서도, 태그 플레이에서도 무난하게 쓸 수 있는 캐릭터. 일발 역전을 노릴 만 한 연속기는 가지고 있지 않으나 상대에게 충분한 타격을 줄 수 있다. 상대와의 대전은 역시 빠른 스피드를 이용하여 상대를 몰아가는 것이다. 하야부사의 많은 기술들이 딜레이가 적고 발동은 빠른편이라 별 부담 없이 상대를 몰아가기 편하다. 간단한 P연타 계열의 연속기로 중간에 중단P 나 K를 섞어 상대의 홀드를 무력케 해주면서 몰아가자. 근접전에서 적당한 견제기는 역시 파돌(→P). 히트한다면 뒤에 이어지는 파돌슬축(→PK)에 이어 간단하게 연속기가 들어간다. 원거리 견제로는 뇌진격(→→P), 천륜각(↖K) 등을 써주자. 천륜각은 딜레이가 길긴 하나 상대와 거리를 꽤 벌리므로 상대의 반격을 그다지 걱정할 필요는 없다. 간혹 연속기의 마무리로도 써줄 수 있다. 일련의 승뢰장(←↙↓↘→P+F) 류 띄우기 기술들-승뢰탄(상대의 상P 홀드), 승뢰문(상대의 중P 홀드), 승뢰각(상대의 하단P 홀드)-에 이어지는 연속잡기는 DOA유일의 풀리지 않는 연속잡기로 데미지도 상당하다. 괜히 타격 연속기를 노리기보다는 스틱을 돌리며 상대를 떨구는 것이 좋다. 잡을 기회는 많지 않고 커맨드가 어려워 잡기는 주로 산람(←F+P)으로 해주고 상대를 공중으로 띄울 때는 홀드로 띄우기를 권한다. 뭔가 굉장한 것이 들어 갈 것 같이 생긴 환영(←→F+P)은 상대의 뒤로 돌아가는 잡기로 안정적으로 들어가는 콤보는 하나도 없다. 상대가 가드하고만 있다면 어떤 공격도 무용. 다시 타격기냐, 잡기냐의 심리전을 해야 한다. 하야부사에게 큰 우선권이 있지도 않으니 그다지 사용을 권하고 싶진 않다. 특수자세인 뒤돈 자세는 여러가지 기술에서 파생되는 자세이기는 하나 그다지 큰 쓸모가 없다. 뒤돈 자세에서 당연히 가드 따위가 될 리 없고 뒤돈 자세에서만 나가는 기술들도 하나같이 딜레이가 커서 쓸만한 기술들이 없다. 전작에선 데인저 존에서 가능한 바운드 콤보가 있기는 했으나 DOA2에서는 이것조차 들어가질 않는다. 열공포(↘P+K)는 고성능의 띄우기 공격이기도 하지만 열공포가 막힌다면 얼마든지 열공락진아(↘P+KK)로 연결할 수 있다. 두 기술 사이에 큰 딜레이를 줄 수 있어 섣불리 상대가 반격 할 수 없게 만든다. 상대가 적극적인 공세로 나온다면 어느 정도 거리를 벌려놓고 상대의 공격을 유도한 뒤 야왕장(←P+K)으로 높은 데미지의 카운터를 먹여주자. 원거리에서 상대의 빈틈을 노린다면 일륜각(↗K)과 지골(→→K)을 섞어서 사용하며 상대에게 혼란을 주자. 둘 다 막힌다면 어느 정도 딜레이를 노출하게 되지만 그다지 크지 않으니 과감하게 공격을 시도하자. 하야부사는 그다지 버릴 만 한 기술들이 없다(하지만 뒤돈 자세에 관련된 기술들은 좀…). 모든 기술들의 특징을 파악한 뒤 적절히 써주자.


◀장풍은 안나간다



▲ 하야부사에게 상당히 유리할 것 같지만…


▶ 사실 아무 것도 안 들어간다



바스

무식한 레슬러 아저씨가 다시 돌아왔다. 말도 안돼는 파워의 통상기와 잡기 하나 하나가 대전 상대에게 긴장감을 조성하는 이 무식한 레슬러는, 연속 잡기의 회피가 지나치게 용이해진 탓에 다소 캐릭터 자체의 성능이 다운되었다. 그러나 기습적인 연속 잡기는 한순간에 상대를 절명 상태로 이끌 수 있고, 원거리의 벽으로 던져서 폭파시키는 기술들도 다수 존재한다. 태그 파트너로 티나를 선택하면 재미있는 연출들을 많이 볼 수 있다.

기술표

●기본 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
봄 잽	P	중	12
엘보 스매시	↘P	중	20
로우 너클	↓P	하	5
하이 킥	K	상	30
프런트 빅	↘K	중	26
로우 킥	↓K	하	12

●배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
스윙 봄	P	중	13
라운드 백 너클	↓P	중	15
스윙 로우 봄	⬇P	하	10
라운드 하이 킥	K	상	30
라운드 미들 킥	↓K	중	28
라운드 로우 킥	⬇K	하	25
트러스 킥	←K	상	35
라운드 머슬 엘보	P+K	중	28

●점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
프론트 에어 너클	(전방 점프중)P	중	15
프론트 브롱코 킥	(전방 점프중)K	중	35
프론트 넥 쇼트	(전방 점프착지 전에)P	상	30
프론트 레그 브레이크	(전방 점프착지 전에)K	하	20
점핑 너클	(수직 점프중)P	중	15
브롱코 킥	(수직 점프중)K	중	30
넥 쇼트	(수직 점프착지 전에)P	상	30
점핑 레그 브레이크	(수직 점프착지 전에)K	하	20
백 넥 쇼트	(후방 점프착지 전에)P	상	30
백 렉 브레이크	(후방 점프착지 전에)K	하	20

●기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상 로우 드롭킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에) ⬇F+K	하	25
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상테어서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

●통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
봄 잽	P	중	12
스윙 봄	P	중	13
더블 봄	PP	상상	13 12
콤보 공	PPP	상상중	13 12 32
콤보 해머	PP↓P	상상하	13 12 26
콤보 하이킥	PPK	상상상	13 12 33
잽 프런트 킥	PK	상중	12 26
콤보 킥 크래시	PKK	상중상	12 26 30
보디 훅	→P	중	24
와일드 스윙	→PP	중중	24 33
지옥 찌르기	P+K	상	30
엘보 배트	↗P	중	17
엘보 러쉬	↗PP	상중	17 30
텍사스 촙	←P	중	16
샷건 촙	←PP	중중	16 18
스턴건 촙	←PP, P+K	중중중	16 18 35
프론트해머	↙P	하	26
파워 공	↙PP	하중	26 32
니 리프트	→K	중	26
니 해머	→KP	중중	26 25
점핑 하이킥	↑K	상	34
스매쉬 공	→→P	중	32
베어크래쉬	↘P+K	중	30
베어 시저스	↘P+KP	중중	30 28
프론트킥	↘K	중	26
킥크래쉬	↘KK	중상	26 33
원핸드해머	↑P	중	25
버팔로크래시	↘↘P	중	35
드롭 킥	↓↘→K	중	40
플라잉 크로스 촙	→→P+K	중	35
켄가 킥	→→K	중	45
몽골리안 촙	↖P	중	27
헬 시저스	↖PP	중중	27 28
롤링 액스	←→P	중	32
베스라리어트	→P+K	상	38
프런트 롤 킥	→F+K	중	32
레그 브레이크	↙K	하	18
로드 로브 킥	↓F+K	하	25
머슬 엘보	←P+K	중	28
		중	15

●잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
팔콘 애로우	F+P	상단	45
머리 찌르기	↘F+P	상단	43
머리 찌르기	(적의 뒤에서)↘F+P	상단	43
맹우 머리 찌르기	(벽근처)↘F+P	상단	20+35
수차 떨어뜨리기	←F+P	상단	42
베어 프레스	(벽근처)← F+P	상단	20+35
배스 토네이도	→F+P	상단	48
플라잉 보디 시저스	↑F+P	상단	50
플라잉 보디 시저스	(점프중)F+P	상단	50
다이너마이트래리어트	←→F+P	상단	55
아토믹해머크래시	(벽근처)←→F+P	상단	65
파워슬램	→→F+P	상단	45
오클라호마스턴피드	(파워슬램중)→F+P	파생	25
키친 싱크	↓↙←F+P	상단	45
스크래치 프럼	(키친 싱크중) ↓F+P	파생	45 25
맨하탄드라이버	(스크래치 프럼 중)↓↑ F+P	파생	35
슈퍼 프리크	←↙↓↘→F+P	상단	68
T·F·B·B	⬇→×→F+P	상단	80
T·F·B·C	(벽근처)⬇→×→F+P	상단	90
이스케이프 백	(적이 배후에 있을 때)F+P	상단	0
데인저러스 백드롭	(적의 뒤에서)F+P	상단	55
로코 모션 백드롭	(벽근처 적의 뒤에서)F+P	상단	35+30
아르젠틴 백 브리커	(적의 뒤에서)←F+P	상단	20+20+20
아토믹 드롭	(적의 뒤에서) →→F+P	상단	52

리버스 파워 봄	(적의 뒤에서)↑F+P (적의 뒤에서)←→F+P (적의 뒤에서 점프중)F+P	상단	64
페이스 크래시	(아토믹 드롭 중) →F+P	파생	30
아이언 크로	(적의 뒤에서)←↙↓↘→F+P	상단	50
그리즐리 랜쳐	(아이언 크로 중) ↓↓F+P	파생	8+8+8+8+8+15
그리즐리 크래시	(벽근처에서 아이언 크로 중) ↓↓F+P	파생	8+8+8+8+8+25
배스 봄	↓F+P	하단	58
배스 봄	(점프중)↓F+P	하단	58
스파이럴 봄	↙F+P	하단	10+55
더블 암 DDT	↘↘F+P	하단	70
커프 브랜딩	(적의 뒤에서) ↓F+P	하단	70
커프 브랜딩	(적의 뒤에서 점프중)↓F+P	하단	70

●홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지지
하프 록 스플렉스	(적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	30+33
롤링 센톤	(적 상단K에 대해)→↖F	상단K반격	30+33
숄더 스루	(적 중단P에 대해)→×F	중단P반격	62
스파인 버스터	(적 중단K에 대해)←→F	중단K반격	45
쥬라기 트레일러	(스파인 버스터중)←F	파생	25
길로틴 드롭	(적 하단P에 대해)→↙F	하단P반격	28+35
자이언트 해머 스로	(적 하단K에 대해)→↙F	하단K반격	63

●다운 공격

기술명	커맨드	데미지
더블 니 드롭	↑P+K	22
스톰핑	↓K	12

●특수 동작

기술명	커맨드	판정	데미지
I · LOVE · TINA	←→×F+P+K		0
SHOW TIME	↓↓F+P+K		0
버닝 소울	↓P+K		0
액스 봄버	↓P+K P+K	강상	55

기술 설명

파워 공(↙ PP)


▲ 아래가 비었군


▲ 바운드로 맞는다

하단, 중단으로 이어지는 펀치 계열의 타격기. 처음의 프론트 해머(↙P)의 판정이 하단이라 가드가 힘들고 히트시 크리티컬 상태가 되거나 다운이 된다. 전자의 경우 재빨리 경직을 풀지 않으면 후속타의 32데미지를 입고 좌절하게 되고, 후자의 경우 바운드 콤보로 파워 공을 맞게된다. 바스의 주력 타격기 중 하나.

버팔로 크래시(↘↘P)

상대에게 접근하여 배를 이용하여 상대를 띄우는 기술. 커맨드가 앉아 대시와 중복되어있어서 상대에게 접근하기 용이하며, 상단기를 흘리며 카운터를 노리기 좋다. 카운터로 띄운 뒤에는 와일드 스윙(→PP)으로 상대를 벽이나 아래층으로 떨어뜨릴 수 있고, 노멀 히트시에는 중량급에게도 니 해머가 확정으로 들어간다. 바스의 주력 띄우기로, 홀드 당해도 직접적인 피해를 받지 않고 심리전에 의해 빠져나올 수 있으므로 기회가 된다면 남발하자.


▶ 카운터 히트

▲ 와일드 스윙으로 멀리 멀리


▲ 노멀 히트


▲ 니 해머로 확실한 데미지


▲ 홀드 당해도 노 데미지

와일드 스윙(→PP)

중단을 두 번 후리는 펀치 기술로 첫 번째 공격이 히트하면 확정으로 상대를 날려버릴 수 있다. 스턴건 촙(←PP P+K)과 함께 바스의 대표적인 중단 러시 공격 중 하나.. 홀드 당하기 쉽지만, 상대를 계속 서있게 할 수 있으므로 심리전을 걸 때 유용하다.

머리 찌르기(↘F+ P)

바스의 박치기 기술로, 43의 데미지를 준 뒤 밀어내는 기술이다. 「버파 3」의 일으키기와 같은 용도로 사용하여 심리전을 걸기에 좋다. 사용 후에는 앉아 대시로 접근하는 것이 TFBB, DDT 버팔로, 크래시 등을 사용하기에 용이하다. 상대의 움직임에 따라 적절하게 후속 공격을 해야한다.

켄가 킥(→→K)

옆차기를 날린 뒤 뒤돌아버린다. 켄가 킥에 맞은 상대는 멀리 날아가 구르기까지 하여 아래층으로 떨어뜨리는데 더 없이 좋은 기술이다. 크리티컬에 빠진 상대에게 사용해주자.

맨하탄 드라이버 (↓↙←F+ P↓F+ P↓↑F+ P)

바스의 가장 대표적인 연속 잡기로 3연속 잡기를

모두 당하면 100을 넘는 무시무시한 데미지를 입게된다. 그야말로 절명기. 물론 연속 잡기 회피가 쉽기 때문에 앉아서 당하고만 있을 사람은 없겠지만, 기습적 사용으로 못해도 2단까지는 성공할 수 있다. 특히 교복 코스츔의 캐릭터에게 쓰면 정신 데미지 200%


▲ 닦고, 조이고


▲ 기름치자

T.F.B.B(앉은 상태에 서 ↙ ✕ ↘ F+P)

800이라는 무식한 데미지를 자랑하는 잡기로 버파3의 등산번차각 등의 기술과 같이 앉아 대시 후에 사용하는 것이 유용하다. 따라서 실전에서 사용하기 위해서는 앉아 대시를 능숙하게 쓸 수 있어야 하는 것이 기본. 상대의 품속으로 파고든 후 사용해서 쾌감을 느껴보자. 벽


▲ 날아올라


▲ 무찔러라


▲ 앉으면 DDT로 잡아주자

근처에서 사용하면 데미지 90의 벽잡기인 T.F.B.C가 나간다. 이 또한 쾌감 200%. 앉아 대시 도중 상대가 앉는 것이 보이면 하단 잡기인 더블 암 DDT (↘↘F+P)와 커맨드가 겹쳐서 잡기가 편하다. 다만, 마지막 ↘와 F+P는 함께 눌러줘야 기술이 나가므로 ↘를 3번 누르게 될 것이다.

태그 콤보

연속기의 측면에서 보면 아쉬운 점이 많다. 발생이 느린 하이 리스크의 사나이 기술이 많은 바스에게는 잔챙이 같은 짠 공격은 없다. 하지만 너무 섭섭해하지 말자. 노련한 중년답게 이 나라를 이끌 청년들에게 자리를 내어주는 기분으로 관망하는 것이다. 우선 콤보의 시작 기술은 버팔로 크래시(↘↘P)가 최적이다. 노멀 히트시에도 뼈가 굳지 않은 젊은이들이 상대를 요리하기에 충분할 만큼 띄워준다. 그들이 실컷 타격 작업을 마칠 때 즈음엔 무엇을 해야 하는가, 생각할 필요 없다. 딜레이라는 인생의 시련에 괴로워하는 청년들을 다시 불러들이며 선입력 와일드 스윙(→PP)정도로 날려주는 것이 좋다. 간단히 말해 태그 파트너가 상대를 크리티컬 상태에 빠뜨린 뒤 바스로 태그를 하고, TFBB와 버팔로 크래시의 이지선다를 거는 것을 시작으로 하고 마지막은 와일드 스윙이 좋다는 것이다. 강력한 잡기 공격이 있으니 태그의 시작에 잡기를 넣는 것도 생각해 봄직 하다. 연속기는 4턴 안에 끝을 보자.

연속기

• 버팔로 크래시(↘↘P)노멀 히트 니 헤머(→KP)

• 버팔로 크래시(↘↘P)카운터 히트 와일드 스윙(→PP) 벽

대전 팁

상대의 썩은 딜레이를 노리는 동시에 카운터를 구걸하는 법을 익혀야 한다. 디펜시브 홀드에 대해서는 위에서 전혀 언급하지 않았지만, 모든 홀드기가 벽을 이용하지 않고도 60이 넘는 데미지를 줄 수 있어서 홀드에 대한 투자가 아깝지 않다. 특히 하단 K홀드인 자이언트 해머 스로가 상대에게 주는 정신적, 육체적 데미지는 이루 말할 수 없을 정도.

주력 타격기로는 앞에서도 설명했던, 버팔로 크래시(↘↘P)가 좋다. 물론 버팔로 크래시를 카운터로 맞추기 위해서는 위험이 따르지만, 상단기의 속도로 힘을 제압하려는 상대의 손을 머리위로 흘리며 파고들어 띄우기에 매우 적합하여, 마치 「버파 3」에서 울프의 숏 숄더(일명 쫀득)을 보는 듯 하다. 그리고 적이 버팔로 크래시를 홀드하더라도 직접적인 데미지를 입지 않고 단지 멀리 떨어져서 등을 보이게 될 뿐이므로 타격기를 사용하는 상대에게는 라운드 머슬 엘보(뒤돌아서 P+K)로 반격할 수 있고, 배후잡기를 노리고 접근하는 상대에게는 이스케이프 백(적이 등뒤에 있을 때F+P)을 사용하여 오히려 상대의 배후를 점할 수 있다.

상대를 크리티컬에 빠지게 하기 위한 기술로는 빠른 상단인 지옥찌르기(P+K)가 적절하다. 이후에 심리전을 걸기 유효한 기술이다.

상대의 기상 공격에는 데미지가 높은 홀드로 반격할 것을 권하지만, 약간 떨어져 있다면 중단 기상을 피하며 로드 로브(↓F+K), 하단 기상 공격을 피하며 드롭킥(↓↘→K)으로 공격하는 것이 좋다. 세상에 3가지 종족이 있다면 남자와 여자, 그리고 바스인 것이다.






▲ 버팔로를 홀드당했을 때, 에스케이프 백으로 피하기와 라운드 머슬 엘보로 피하기



레이팡

대전게임 사상 '이렇게 강력한 파워를 지니고 있는 여성캐릭터가 있을까?' 하는 생각이 들 정도로 남자캐릭터 보다 월등히 힘이 세고 스피드도 중간이상을 유지하는 강력한 레이팡(다리선 또한 업그레이드되었다). 깔끔하고 호쾌한 공격방식과 연속으로 상대를 몰아 부치는 패턴 등으로 인해 DOA2에서 최강급 캐릭터로 평가되는 후보중 하나이다. 이제 남은 것은 레이팡의 장점을 최대한 활용하는 것.

기술 설명

연환금계독립(FP→PK)

기본적인 견제에서 강력한 중단공격인 연주격(→PK)으로 이어지는 기술이다. 공중콤보로 사용하기엔 약간 무리가 있으나(다른 것으로 후속타를 추가하는 것이 더 좋기 때문) 태그콤보 시에는 공중콤보로도 문안하게 들어간다. 펀치공격에서 연주격으로 연결할 때 약간의 시간차를 넣어주는 것도 하나의 좋은 응용방법.



▲ 대표적인 연타!!

연환전초(FP←PP)

연환금계독립과는 성격이 좀 다른 기술. 4연타 기술이긴 하지만 상대에게 히트시키면 비틀거리게 할 수 있다. 그 다음에는 공중으로 띄우는 기술로 연결시켜 엄청난 데미지를 빼앗을 수 있는 기회가 생기기 때문에 이 기술 역시 시간차로 포두추산전초(←PP)를 잘 사용하여 기회를 노리자. 상대가 홀드반격기로 다음공격을 받아 칠 수도 있지만 그 시간도 짧을 뿐 아니라 우선권이 있으므로 훨씬 유리하다.



▲ 맞으면 경직이 생긴다

연주격(→PK)

게임을 이끌어 나가는데 거의 절반이상을 차지할 것 같은 기술이라고 할 수 있다. 우선권이 좋은 엘보에서 파생될 뿐만 아니라 중단공격이고 거기다 상대방을 공중으로 무조건 띄우기 때문에 후속타도 엄청나다. 상대에게 가드 당해도 헛점이 없어서 남발해도 좋은 기술(잡기도 당하지 않고 기본적인 펀치조차 맞지 않는다. 하지만 공격의 우선권은 상대에게 있음). 시간차로 주격(→P)에서 잠시 멈춘 다음 추가공격을 하는 식으로 응용해 보는 것도 좋다.



▲ 엘보 니?!

통각, 배절고(↘K,P+K)

DOA2에 들어와서 새로 생긴 신기술로써 보기엔 지상에서 쓰는 것 같이 생겼지만 거의 공중콤보 전용기술 이라고 볼 수 있다. 공중콤보의 마무리로 통각(↘K)을 히트시키고 나면 바닥에 떨어진 상대를 후속타인 배절고 다시 때리는 걸 볼 수 있다(넘어져 있는데도 히트된다). 파워도 다른 연타계열로 마무리 한 것 보다 월등히 세다. 지상에서 시간차로 배절고만 맞췄을 때는 단편. 천궁련퇴(PKK↓K) 가 깨끗하게 콤보로 들어간다.



▲ 저런 놈에게 발을 대다니

철춘고(←→P)

상단 공격을 살짝 피하면서 몸으로 상대를 날려버리는 시원한(?) 기술. 전작에서도 있었던 기술지만 여전히 건재하다. 상대의 공격을 약간 회피하며 때리는 성질이 있어서 상대와 접전중에 사용해도 좋고 공중콤보로 마무리 할 때도 깔끔한 기술이다. 상대가 벽을 등지고 있다면 철춘고(←→P)의 데미지와 벽에 의한 데미지까지 플러스되므로 2배의 효과가 있다는 것을 알아두자.



▲ 박살

시비주격(↑P)

팔꿈치로 단번에 상대에게 뛰어드는 견제용 기술이다. 상대와의 거리를 좁히면서 파고드는데 유용하고 가드 당해도 빈틈이 없어서 쌍통포(↓P)등으로 연결시켜서 상대를 핀치에 몰리게 하는 패턴으로 이끌어 나가는데 추천한다. 상단이라는 단점이 있지만 히트시키면 포두추산, 전초(←PP)와 같이 상대가 경직된다는 장점도 가지고 있다.



▲ 악보정주?!

포호귀산(→P+K)

시비주격(↑P)과 비슷한 용도로 상대를 견제하기 좋은 기술. 리치는 짧지만 막혀도 빈틈이 전혀 없다. 히트시켰을 때 상대에게 경직이 생겨서 후속타를 넣을 수 있게 된다. 접전 중에 사용해도 좋을 만큼 기술이 빠르고 우선권이 좋아서 거리가 가깝다면 남발해도 좋은 기술이다. 하지만 어



▲ 마사지 해줄게

ARCADE

POWER 공략왕!

디까지나 견제하는 기술 정도로 사용해야 된다는 것은 알아두자.

이기각(↗KK)

두발로 상대를 깔끔하게 공중으로 차버리는 기술이다. 데미지는 그리 많지 않지만 마무리 기술로 사용하기엔 적당하다. 첫 번째 공격인 탕각(↗K)을 상대가 경직이 생겼을 때 히트시키고 공중콤보로 밀고 나가는 방식을 추천한다. 상당히 높이 띄우기 때문에 태그콤보를 발동 할 때에도 상당히 유용하게 사용된다.



▲ 섹시한 발차기 여인네

도권고(↘F+P)

데미지도 상당히 높고 커맨드가 쉽다는 장점도 가지고 있어서 실전에서 주력 잡기로 애용하는 잡기기술. 상대를 잡고 같이 쓰러지는 포즈로 공격하는데 당하는 상대가 남자라면 행복할 듯(?)하다. 커맨드 잡기는 순간적으로 사용하기 어렵고 연속잡기는 쉽게 풀려버리기 때문에 도권고면 좋은 잡기라고 할 수 있다



▲ 나를 안아줘요

태그콤보

태그콤보 발동기

• 배절고(↘P+K), 연주격(→PK), 분각(→→K)

파트너가 카스미일 경우에는 연환금계독립(PP→PK)으로 연결시켜주고 태그를 하자. 기본적으로 연환금계독립이 2번 정도는 쉽게 히트될 것이고 데미지는 절반정도를 입힐 수 있다. 마무리를 할 경우 벽에 가깝다면 칠촌고(←→P)로 깔끔하게 끝내주는 것도 좋다. 파트너가 아야네일 경우에도 카스미와 마찬가지로 연환금계독립으로 공중콤보를 넣어주는 방식으로 하면 되지만 카스미보다 뜨는 높이가 낮다는 점 때문에 마무리를 칠촌고로 해야된다(카스미때와는 다른 상황임). 그리고 조금 사파의 기술이라 할 수 있는 기술로 겐푸와 파트너일 때는 연주격(→PK)만 사용해줘도 무한으로 때릴 수 있다. 계속 때려나가면서 각도가 조금씩 비켜나가지만 타이밍만 잘 맞추면 한번에 상대를 즉사시킬 수 있다. 사악한 궁합이다. (띄우고 난 후 너무 높게 떠있으면 높이조절을 잘해서 콤보를 이어 나가자). 레이팡이 먼저 상대를 띄우고 태그콤보를 넣기 유용한 파트너는 겐푸와 티나, 카스미 정도이고 그 이외에는 어시스트하는 역할로 사용해 주는 것이 적당하다. 티나와 팀을 이뤘을 때는 연주격(→P+K)으로 시작해서 다음 공격부터는 연환금계독립(PP→PK)으로 이어줘야만 편하게 히트수를 늘려 나갈 수 있다. 분각(→→K)으로 상대를 띄웠을 경우 연타를 더 넣을 생각 말고 바로 태그콤보로 연결해서 높이를 유지해 주자.



▲ 티나와도 좋은 콤비가 될 꺼야



◀ 아야네와의 태그콤보 피니쉬



▲ 무한콤보중… 말 걸지마

실전연속기

• 배절고(↘P+K)카운터 ▶ 단편, 천궁련퇴(PKK↓K)

• 연주격(→PK) ▶ 통각, 배절고(↘KP+K) or 칠촌고(←→P)

• 연주격(→PK) ▶ ▶ 연환금계독립(PP→PK) or 연환련축각(PPKK)

• 분각(→→K) ▶ 칠촌고(←→P) or 이기각(↗KK)

경직기

• 사비주격(↑P), 포두추산, 전초(←PP), 포호귀산(→P+K)

대전 가이드

파워풀한 기술과 우선권이 좋은 기술들로 상대를 압도 해버리는 공격스타일을 가지고 있는 레이팡. 하단공격이 빈약하지만 중단공격에 이은 간단한 콤보가 남자캐릭터들 보다 월등히 세고 빠르므로 하단의 약세를 충분히 커버해준다. 접근전이라면 연주격(→PK)으로 상대의 공격을 카운터로 받아쳐서 콤보로 이어가도 좋고 주격(→P)이 가드되면 시간차로 후속공격을 하거나 잡기로 단순한 이지선다를 거는 방법도 쓸만하다(연주격이 우선권이 너무 좋기 때문). 상대와 중거리에 있을 때는 사비주격(↑P)으로 단숨에 거리를 좁히고 쌍통포(↓P)로 반격해오는 상대의 공격을 끊어주며 몰아 부치는 패턴도 쓸만하다. 주력기술이자 빈틈이 없는 연주격과 펀치 연타 계열의 기술로 쉴새없이 몰아붙이며 상대의 공격을 예상하고 칠촌고(←→P)로 반격하는 패턴이 주를 이루지만 2~3번만 공격에 성공하면 되므로 무리하게 접근전을 노릴 필요가 없다. 허를 찌르기 위해 연환달리기(PP↓K)를 이용해 가끔 하단을 공격해 주자. 접근전에서 계속 몰린다면 포호귀산(→P+K)으로 상대의 공격을 끊어주고 다시 공격기회를 잡는 것도 좋은 수단. 레이팡은 강한파워와 빠른 스피드로 게임을 수월하게 풀어 나가며 단순한 시간차 공격도 강해 다른 캐릭터들과 싸움에서 쉽게 적응할 수 있는 캐릭터이다.



▲ 넘어진 적을 또 때린다



▲ 사비주격에 이은 하단펀치!



▲ 연속잡기는 역시 쓸모 없다

ARCADE POWER 공략왕!



카스미

DOA2로 와서 약간 덜 예뻐졌지만 그래도 히로인의 자리를 지키고 있는 카스미! 엄청나게 빠른 스피드와 좋은 기술들을 가지고 있으며 연타계열로 밀어붙이는 방식도 매우 만족 할만하다. 여전히 강세를 타고 있지만 큰 것 한방을 노릴게 없다는 점이 맘에 걸린다. 하지만 교복 안에 아무 것도 입고 있지 않다는 사실로 인해서 모든 것이 용서가 되는 캐릭터. 카스미의 장점을 살려서 상대를 가지고 놀아보자.

기술설명

연계앙섬돌(PPPP)

카스미의 빠른 펀치공격에 이어서 무언가를 찌르는 듯한 포즈의 중단공격 마무리 기술이다. 파워는 세지 않지만 중단이라는 점과 빈틈이 없기 때문에 상대를 밀어붙이는데 쓰기 적당한 기술이다.



▲ 펀치난무

천습각(↗K)

공중으로 반바퀴(?) 돌아서 다리로 내려찍는 기술이다. 하단공격을 회피하는 성질이 있고 중거리에서 상대와의 간격을 줄일 때 사용해주면 좋은 소점프 계열의 기술. 파워는 그다지 세지 않지만 화려하고 기습적이므로 틈틈이 이용해 주자.



▲ 서커스도 할 줄 안다

연월쇄(PP↖K)

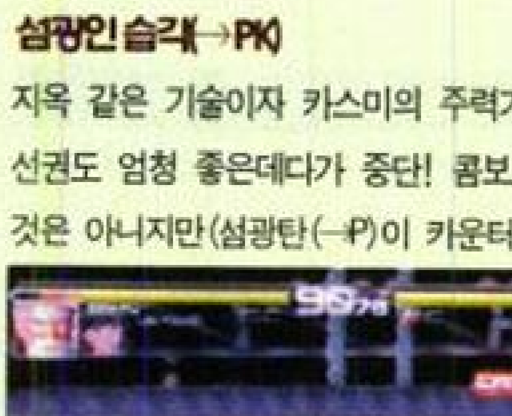
전작에서 사파의 기술이라고 불렸을 정도로 좋았던 기술. 하지만 DOA2로 넘어와서는 공중콤보용 정도로 쓰임새가 줄어들었다(전작에서는 PP↖K가 모두 콤보여서 무조건 다 맞았었음)하지만 태그콤보시 연월쇄가 카스미에겐 거의 18번(?)기술이므로 '공중콤보는 연월쇄(PP↖K)에게 맡겨라' 라고 머릿속에 박힐 정도로 자주 보게될 기술이다.



▲ 쎌렁 콤보? 아니 왕탈 콤보

무선(↘↘K)

DOA2로 와서 새로 생긴 멋진 신기술!. 두발로 상대를 차올리는 포즈인데 상단공격을 약간 회피하며 때릴 수 있고 히트되면 상대는 비틀거린다. 카운터로 맞을 경우는 공중으로 상대를 띄우게 되므로 공중콤보나 태그콤보로도 연결시키기 좋은 기술이다. 하지만 커멘드 입력이나 기술이 발동되는 것이 그다지 빠르지 않아서 주력기술 이라 기 엔 좀 무리가 있다.



◀ 프로 댄서 카스미

섬광인습각(→PK)

지옥 같은 기술이자 카스미의 주력기술이다. 우선권도 엄청 좋은데다가 중단! 콤보로 들어가는 것은 아니지만(섬광탄(→P)이 카운터면 콤보) 섬광환락각(→P↓K)이랑 섞어서 사용하면 상대를 정신없게 만드는 기술. 스피드도 엄청 빠르고 우선권도 좋아서 왠만한 공격은 다 무시하고 히트시킨다. 히트되어도 상대가 쓰러지지 않기 때문에 계속 이지선다를 거는 것 만으로도 게임은 카스미의 페이스대로 진행된다.



▲ 어딜 만져요?!

무영도(→→P)

앞으로 살짝 대시해서 어퍼 모션으로 상대를 치는 중단기술. 전작에서는 공중으로 띄우는 성질이 있었으나 변경 된 듯하다. 하지만 무영도에서 연결되는 무영지습각(→→P↓K)도 있기 때문에 가끔씩 사용해주고 효과를 보자. 상대와 거리를 좁힐 때와 섬광인습각(→PK)등으로 공격당한 상대에게 빨리 다가가는 용도로 쓰는 것이 좋다.



◀ 따귀 때리기

무완도(↘↘P)

어퍼계열의 큰 모션으로 상대를 공중으로 띄우고 카스미는 뒤돈 상태로 되는 기술이다. 카운터로 히트시킬 경우 연월쇄(PP↖K)나 연광천습각(PP→P↓K)등을 후속타로 넣을 수 있다. 기술이 커도 경직시간이 작기 때문에 태그콤보를 발동할 때 사용하는 것도 추천. 상당히 높이 띄우기 때문에 잘만 사용한다면 좋은 기술이다.



▲ 날카롭다

월륜각(↖K)

단독으로 사용하기에는 무리가 있는 기술이라고 생각했지만 태그 시스템 때문에 실용성이 높아 졌다. 우선 발동시간이 빠른데다가 히트시키면 상대가 공중으로 뜨기 때문에 태그콤보를 시작하기에 아주 좋다. 가드 될 경우 죽음이라는 것은 당연한 사실이



◀ 썸머 솔트가 아니라구

지만 발동이 빠른걸 이용해서 상대의 허를 찌른다면 게임을 쉽게 이끌어 나갈 수 있을 것이다.

낭아(→→K)

앞으로 살짝 다가가서 하단 공격을 하는 기술. 나오는 것이 뻔히 보여도 막기가 힘든 하단 후리기다. 다운공격으로 사용할 수는 없지만 일어나는 상대한테 기습적으로 사용하면 좋다. 무영도(→→P)랑 움직이는 포즈가 비슷하기 때문에 상대를 몰아 부치는 중에 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있을 것이다.


▲ 하단 후리기

천룡각(←F+P)

상대를 무참히 짓밟고 올라가는 기술. 상당히 카스미스러운(?) 기술이다. 커맨드도 간편해서 기습적으로 사용하기에 적당하고 카스미의 잡기 중에서는 그나마 가장 쓸만하다. 기와깨기(↓P)가 후속타로 들어간다는 점도 알아두자. 교복 버전일 때는 공격 당하는 상대가 행복해 할지도…


◀ 아파도 좀 참아봐

태그콤보

태그콤보 발동기

• 무환도(↘↘P) (카운터), 월륜각(↖K), 무선(↘↘K) (카운터), 염약축(←K)

태그콤보 파트너로 더욱 유용한 카스미. 태그콤보를 하기 위해 불러 나가면 연월쇄(PP↖K)가 공격의 기본이 된다. 연월쇄의 마지막 공격인 월륜각(↖K)이 상대를 다시 공중으로 띄우는 기술이기 때문. 레이팡이 파트너일 경우 상당히 많은 히트수를 볼 수 있고 콤보를 넣기도 쉽다. 단순한 연계기 같이 보여도 너무 좋기 때문에 효율적인 것이다. 파트너가 아야네 일경우도 마찬가지다. 주의할 점은 연월쇄의 마지막 공격을 히트시킨 후 지상으로 내려오기 전에 태그 파트너가 짧은 기술을 사용해서 카스미가 나올 수 없게 되는 상황이다. 파워는 그리 강한편이 아니지만 편리함 하나로도 만족할 수 있는 기술이다. 추천하는 파트너로는 레이팡과 아야네 이외에 엘레나와 겐푸(겐푸는 어디라도 만능이니…). 상대가 땅에 떨어지려고 하면 타점이 낮은 월륜각(↖K)으로 마무리를 해주자. 월륜각은 태그콤보 발동으로도 좋지만 마무리로도 적합한 기술이다. 티나도 궁합이 잘 맞을까 싶었는데 월륜각의 떨어지는 시간 때문에 많은 콤보는 들어가지 않는다. 태그콤보를 시작할 때 염약축(←K)으로 시작하는 방법도 추천한다. 상당히 상대를 높이 띄우기 때문에 쉽게 후속 태그콤보를 넣을 수 있다.


▲ 태그콤보가 단조롭다

실전연속기

• 염약축(←K) ▶ 연월쇄(PP↖K) or 월륜각(↖K)
• 염약축(←K) ▶ 연광환락각(PP←P↓K)
• 무선(↘↘K) (카운터) ▶ 무환도(↘↘P) ▶ 천상도(뒤돈상태에서↑P)
• 무선(↘↘K) (카운터) ▶ 무환도(↘↘P) ▶ 연월쇄(PP↖K) or 이인각(뒤돈상태에서↓K)
• 상대가 경직상태에 있을대 무선(↘↘K)을 히트시키는 방법이 가장 효율적이다.

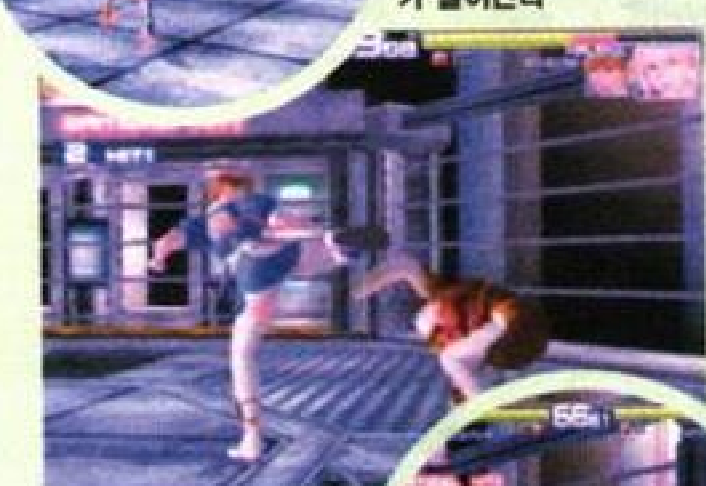

▲ 천상도 작렬!


▲ 내 다리가 더 이쁘다

대전가이드

빠른 스피드와 날렵한 연속공격, 펀치연타계열 기술로 상대를 몰아 부치며 괴롭히는 타입의 캐릭터라고 할 수 있다. 기본적인 공격 패턴은 섬광천습각(←PK)과 섬광환락각(←P↓K)을 섞어가며 이지선다를 거는 것이다. 아무리 홀드를 잘해도 섬광천습각의 중단과 섬광환락각의 하단마무리를 피해 나가기란 쉽지 않다. 두 가지 기술 중 하나를 히트 시켰다면 상대는 경직상태가 되는데 거리가 벌어져서 후속타는 넣을 수가 없다. 하지만 중거리에서 단숨에 거리를 좁히는 무영지습각(→→P↓K)으로 연계공격을 한다던가 낭아(→→K)로 하단을 노리는 응용 패턴으로 계속 몰아 부치자. 약간 대시해서 섬광천습각과 섬광환락각을 반복하는 것도 쓸만하다. 이것을 충분히 상대에게 인식시켜줬다면 기습적으로 잡는 기술도 해보자. 딜레이가 없는 연계양섬돌(PPPP)로 상대를 밀어붙이면서 틈틈이 연광인습각(PP←PK)과 연월로(PP←P↓K)로 이지선다를 거는 것도 하나의 방법. 연광리습참(PP←PKK)의 마지막 공격을 시간차로 넣어주는 것도 응용 패턴이다. 틈틈이 상대의 하단을 예측하고 천습각(↗K)을 시도하는 것도 괜찮다. 염약축(←K)은 빈틈도 적고 상대를 공중으로 띄우기 좋은 기술이므로 기회를 잡아서 공중콤보로 연계해 데미지를 많이 빼앗는 것도 추천한다. 염약축의 좋은 판정과 간단한 콤보로 적은 데미지지만 카스미가 공격할 수 있는 기회가 자주 생기므로 만족할만 하다. 카스미의 개인적인 콤보 보다는 태그콤보를 사용하는 것이 더 이익이므로 파트너가 있을 시에는 될수있는데로 태그콤보쪽을 노리는걸 추천한다. 단순한 이지선다의 연속지옥과 기습 잡기로 게임을 이끌어 나가는 것으로 충분히 상대를 말리게 하는 좋은 캐릭터.


◀ 이렇게 맞아야 콤보가 들어간다


▲ 지옥의 시작… 중단!


▶ 이번엔 하단!


▲ 하단을 피하면서



겐푸

노련한 몸동작으로 여러명의 소녀들과(?) 청년들을 유린하는 할아버지. 기술의 스피드는 중간정도이고 연타계열도 확실하지 않으나 한방 한방의 파워와 상대를 가지고 노는 듯한 공격패턴으로 어느 정도 강함을 인정받았다. 비인기 캐릭터지만 태그콤보에서 우수성을 발휘하는 바람에 이기는걸 좋아하는 사람들에겐 스타!!! 대접을 받고 있다던데...

기술설명

당정(↑PPP)

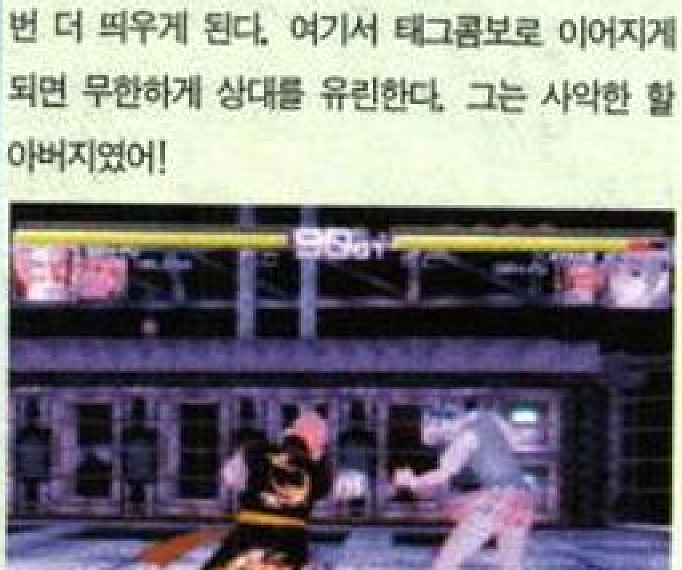
위로 올려치는 듯한 가벼운 포즈에서 연타로 이어지는 견제기이다. 상당히 우선권이 좋아서 접전 중에 반격하는 용도로 사용해 주자. 그냥 단순히 지상에서 펀치연타계열의 기술이지만 자주 사용해도 문안할 정도로 빈틈도 없고 괜찮은 기술. 중단으로 시작하기 때문에 사용하기에 부담없다.



▲ 가슴이 비었어!!

반주. 단봉조 앙 호산(→PPP+K)

사악하기로 대표적인 공격. 공중콤보와 태그콤보에서 엄청난 힘을 발휘한다. 상대가 조금만 떠도 공중콤보로 깔끔하게 들어가며 태그콤보시에는 반주. 단봉조앙(→PP)까지만 사용해줘도 어퍼계열의 동작이 나가기 때문에 공중으로 상대를 한번 더 띄우게 된다. 여기서 태그콤보로 이어지게 되면 무한하게 상대를 유린한다. 그는 사악한 할아버지였어!



▲ 엘보

도행(프레스↘)

대각선으로 레버를 내리고 있다가 눌러줘야 나가는 공중콤보 발동기이다. 카운터로 히트시에만 상대방이 뜨는데 상단공격을 흘리고 때리게 되는 상황이 나오고 웬만한 기술을 전부 무시하고 치는 기술이기 때문에 자주 공중으로 떠오르는 적을 볼 수 있을 것이다. 공중콤보로는 반주. 단봉조앙. 호산(→PPP+K)를 추천한다. 겐푸의 싸움에서 주력이 되는 기술.



▲ 턱이 비었어! 오잉 턱이 아니네

용착파(←×→P)

손으로 상대를 내리찍어 혼내주는(?) 듯한 기술. 파워도 괜찮고 기습적으로 상대의 공격을 무시하며 바닥으로 내팽긴다. 거리를 잘 맞춰서 중거리에서 사용하면 쓸만한 기술이다. 남발하기보다는 상대의 공격을 읽었다 싶을 때 사용해주자.



▲ 머리를 숙여라

선룡파(↘KP→P)

겐푸의 엄청난 초필살기(?)이다. 옆차기에서 이어지는 공중콤보, 지상전 전부 유용하게 쓰이는 기술. 상대가 높이 떴을 때 선룡파를 공중콤보로 넣어주면 전체 에너지의 1/3이 날아가는걸 볼 수 있다. 공중콤보로 사용할 때 타이밍이 좀 애매한데 첫 공격인 단퇴(↘K)만 잘 들어간다면 클린히트 된다. 지상에선 사출동(↘KP)까지만 써주고 심리전을 거는 방식으로 애용해 주자.



▲ 엉덩이공격

전보(↓↘→P)

앞으로 대시하는 것 보다 효과적으로 상대에게 빨리 다가가는 기술이다. 사출동(↘KP)까지만 한 다음 마무리를 하는 척하면서 전보를 사용해 상대에게 기습적으로 접근해서 공격을 하기에 적당하다(선룡파의 마지막 공격과 모션이 비슷하다는 것이 포인트).



▲ 대시한다

뇌포완석. 쌍추파. 쌍파(←P→PP+K)

팔꿈치로 상대를 견제하는 기술. 콤보공격이 아니기 때문에 지상에서 뇌포완석. 쌍추파 까지만 사용하는 것이 효율적이다. 우선권이 좋고 중단공격인데다가 빈틈이 아예 없으므로 마지막 공격인 쌍파까지 입력해서 시간차공격을 노리는 것도 하나의 좋은 방법이다. 뇌포완석. 쌍추파까지는 남발해도 좋을 듯 하다.



▲ 초능력자?!

반선풍(↑K)

노다지다. 노다지. 살짝 점프하면서 상대를 차는 기술인데 하단공격을 무마시킬 뿐만 아니라 우선권도 좋고 거기다가 카운터로 맞으면 상대가 공중으로 떠버린다. 높이 뜨므로 후속타 에다가 태

그콤보까지… 장난이 아닌 기술이다. 가드 당해도 빈틈이 없어서 연속으로 상대를 몰아 붙이기 좋고 전반적으로 겐푸의 페이스로 상대를 끌어들이는데 한 몫을 하는 대단한 기술.



▲ 이것이다 알겠나?

운패일월파: 운패락포(근접해서↓↘→F+P, 상대가 떨어질 때 대시해서F+P)

엄청난 잡기기술. 공중으로 상대를 던지는데 공중콤보를 넣어도 데미지가 엄청나고 운패락포로 떨어지는 상대를 잡은 다음 심리전을 거는 것이 장난이 아니다. 운패락포로 잡게되면 겐푸에게 우선권이 있어서 전반적으로 유리한 게임이 된다. 가장 유용한 잡기이므로 기회를 잡으면 사악하게 괴롭혀 주자.



▲ 위에서 좀 쉬게나

태그콤보

태그콤보발동기

• 반선풍(↑K) (카운터), 육합리봉(↗P+K), 도령(프레스↘P)

겐푸 할아버지는 태그콤보에 있어서는 사용금지(?) 아니면 악마. 악귀로 표현해도 할말이 없을 정도이다. 3D게임에서 무한연타가 있다는 것 자체가 제작사의 실수(?)지만 상대에게 미안할 정도로 태그콤보가 강하다. 겐푸 자체로는 상대를 높이 띄울만한 것은 별로 없지만 겐푸가 태그 파트너 일 때 반주, 단봉조양(→PP)으로 계속 태그콤보가 이어진다. 단봉조양의 기술 동작이 두팔로 어퍼를 하는 것인데, 이것이 공중에 뜬 상대를 다시 띄운다. 레이팡과 태그를 이루었을 때는 레이팡이 먼저 연주격(→PK)로 띄워주면 겐푸가 반주, 단봉조양(→PP)을 하고 그것을 반복하면 무한연타가 된다. 상대가 뜬 높이에 타이밍을 맞춰서 콤보를 넣으면 되는 것. 상대가 낮에 떨어져도 겐푸의 공격으로 다시 위로 떠오른다. 비스듬한 각도에서 맞았다면 벽을 타고 계속 들어가기 때문에 무한연타가 되는 것이다. (게임의 예의상 무한연타를 하는 것은 곤란하다. 자제하도록 하자) 티나와 태그 파트너를 짜고 콤보를 사용할 때는 레이팡 처럼 무한으로 들어가지는 않는다. 3~4회 정도면 밀려나버리기 때문. 왠만한 캐릭터들과 태그를 짜도 반주, 단봉조양 만으로 많은 히트수를 기록할 수 있다. 태그콤보의 마무리로 선룡파(↘KP←→P)를 추천.



▲ 압삽하다 무한



▲ 레이팡과 슈퍼콤비

실전연속기

• 도령(프레스↘P) ▶ 반봉사형(→PPP+K)
• 반선풍(↑K) (카운터시) ▶ 반봉사형(→PPP+K)
• 운패일월파(근접해서↓↘→F+P) ▶ 대시 ▶ 선룡파(↘KP←→P)



▲ 파워가 세다

대전가이드

빨리 움직일 필요도 없이 상대의 흐름에 맞춰가자. 도령(프레스↘P)을 히트시키기 위해 앉아서 다니는 것도 좋다. 상대의 상단공격을 회피하면서 치거나 왠만한 기술을 다 무시하기 때문에 게임의 열쇠가 되기도 한다. 뇌포완석, 쌍추파(←P→P)와 반주(→P), 당장(↑PPP)으로 상대를 끈임없이 견제하면서 경직상태가 되면 반선풍(↑K)으로 상대를 띄운 뒤 콤보를 넣어주는 것만으로 1/3가량의 데미지가 사라져 버린다. 상대가 움츠려졌을 때 기습적으로 운패일월파(근접해서↓↘→F+P)를 잡고 콤보를 넣는 다거나 다시 운패락포(운패일월파 중에 대시해서F+P)로 가볍게 받아 준 뒤 심리전을 거는 패턴을 사용하자. 우선권이 겐푸에게 있기 때문에 반격하려고 기술을 내는 상대에겐 사출동(↘KP)을 히트시킨 후 경직상태를 만들어서 다시 공격하거나 (앉아서 잡기에 당하지 안으려는 상대도 사출동에 의해 경직상태가 된다) 가만히 막고 있을 거라 예상되면 그냥 대시해서 운패일월파로 잡아주자. 심리전지옥의 반복인 셈이다. 지상전에서 사출동(↘KP)을 히트 시켰다면 마지막 공격까지 해서 선룡파(↘KP←→P)로 마무리를 하던지 전보(↓↘→P)를 사용해서 상대에게 빨리 접근해 잡기기술을 거는 패턴으로 이지선다를 거는 응용도 해보자. 연속으로 상대를 몰아 부치며 끝없는 견제와 파워가 센 공격으로 상대를 괴롭혀주는 패턴이 겐푸의 핵심인 듯하다.



▲돈은 지불하겠네

▶ 카운터!!



▲ 재밌나?

◀ 납치…





▲ 심리전을 걸자



아인

DOA2에 등장한 풍운아(?), 반항아, 터프가이 맨… 아인을 표현할 수 있는 말은 얼마든지 찾아 낼 수 있다. 와 진짜 강하다… 라고 보이지만 사실은 실속이 없는 녀석. 파워도 강하다! 바로 너야! 라고 할 수 있으면 얼마나 좋을까. 레이팡 보다 힘도 약한 아인… 휼쩍 기술 하나하나는 호쾌하지만 정작 실속도 없고 쓸만한 것이 별로 없다. 아인을 이끌어 가는 당신이 강하다면 아인을 최강의 자리로 한번이라도 올라가게 해줘…

기술 설명

고공 팔꿈치 찌르기(↗P)

팔꿈치를 위쪽으로 휘두르며 상대를 띄어 올린다. 맞으면 상대가 공중으로 높이 뜨기 때문에 원래 기술인 무릭(↗PK)를 넣기엔 너무 아깝다. 하지만 아인이 뒤돈 상태가 되기 때문에 연타를 넣고 싶다는 미련은 버리고 단발 후속타를 넣어 주거나 태그콤보로 마무리를 해주자. 아인에게 몇 안 되는 좋은 기술.



▲ 옷

연풍진(PPP)

펀치를 연타하다가 엄청나게 강해 보이는(?) 풍진(↓↘→P)으로 마무리하는 기술이다. 사용하기 쉽기 때문에 실수로 나가서 손해보는 일이 종종 있다. 확정되는 콤보가 아니므로 상대가 공중에 떠있을 때 간단하게 넣어주는 용도로 사용하자. 상대가 벽을 등지고 있다면 벽 데미지 까지 가산해서 좀 더 좋은 효과를 볼 수 있다.



▲ 꼼실이

무종(PP→PK)

상대를 무지막지하게 몰아 부치는 기술. 하지만 3번째 팔꿈치 공격이 상단이라서 아쉽다. 공중에 높이 띄웠거나 게임을 리드할 때만 사용해 주자. 연견우(PP→PP)를 섞어 써도 별 차이는 없지만 화려해 조금 더 화려해 보인다.



▲ 뭐예?

앞차기(←K)

강력한 포즈로 상대를 걷어 차버린다. 히트되면 무조건 공중으로 뜨게 되지만 높이 뜨는 것은 아니라서 많은 데미지를 뽑아낼 수는 없지만 공중으로 띄운다는 것과 리치가 길어서 위협적이라는 점! 이것만으로 만족하자. 견제기로 틈틈이 써줘도 무방하다.



▲ 리치가 길다

잔영(→→KKK)

무릎치기 3연타! 이다닷! 강력한 파워기술중 하나. 상대에게 히트시키기는 쉽지 않지만 공중콤보로 넣어주거나 시간차를 넣어서 사용해주면 그 재미가 쏠쏠하다. 화려하게 차는 만큼 가드당하면 빈틈이 많아서 반격 당하지만 화려함으로 승부 하는 아인의 마음도 이해해 주면서 사용하자.



▲ 강해 보이지만 사실은…

인문(↗KP)

아인의 최고의 기술. 하단을 발로 걷어 찬후 어퍼컷으로 상대를 올려친다. 두 번째 공격인 어퍼가 히트되면 무조건 뜨게되고 높이 뜬다. 태그 콤보로 전환하기도 좋고 아인만의 공중콤보도 손쉽게 넣게 해주는 기술. 강력하다! 시간차를 넣어서 사용해 주는 방법 등으로 응용해 주자. 언젠가 아무도 이 기술에 맞아주지 않을 그날까지…



▲ 화이날 어퍼컷

상린(↗KK)

화려한 점프와 함께 상대를 공중으로 차버리는 기술. 첫 공격인 날아 전방차기(↗K)를 상대가 경직시에 넣어줘서 후속타를 노리는 응용도 되지만 아인 혼자라면 변변치 않다. 그냥 시원하게 상린으로 멋으로 상대를 제압하자!!



▲ 맞아줘서 고맙다

쌍수 찌르기(→P+K)

양팔로 상대를 날려버리는 호쾌한 기술이다. 리치도 길어서 중거리에서 사용해도 괜찮고 판정도 좋은데다가 타격 느낌이 장난 아니게 시원하다. 판정이 좋다는 점을 생각해서 남발하면 안되지만 상대방의 어느 정도 공격은 무시하고 쳐내기 때문에 쏠쏠한 재미를 맛볼 수 있는 추천기술.


▲ 날아가라

풍진(↓↘→P)

화려한 몸동작과 함께 아인의 터프함이 나타나는 기술. 데미지는 그다지 크지 않지만(아인 기술들만 가지고 본다면 크다) 상대방의 허를 찌른다거나 무방비 상태인 상대를 날려버린다라고 할만한 큰 기술이다. 상대의 공격을 흘렸을 때 사용해주면 좋고 단순에 상대와 거리를 좁힐 때 사용하는 정도로 알아두자. 하지만 가드 당하면 뒷감당은…


▲ 봉권?

태그콤보

태그콤보 발동기

• 고공 팔꿈치 찌르기(↗P), 인문(↙KP), 앞차기(←K)

DOA2의 핵심인 태그콤보가 아인과는 거리가 먼(?)듯하다. 태그콤보를 시작하기엔 좋은 고공 팔꿈치 찌르기(↗P)등의 상대를 높게 띄우는 기술이 있으나 파트너가 때리고 난 다음 아인이 뒷받침 할만한 태그콤보가 없다. 기껏해야 연풍진(PPP)이나 무종(PP→PK)으로 때리고 더 이상 태그해서 콤보를 이어 나갈 수 없다. 단발성 공격으로 풍진(↓↘→P)이나 쌍수 찌르기등(→P+K)을 히트시켜도 데미지는 너무 적다. 그나마 상대가 벽이랑 가까울 때 연풍진(PPP)같은 기술로 마무리 한 후 벽데미지를 노려보는 것 정도가 전부다. 이보다 더 괴로운 캐릭터가 있을까? 아인의 좋은 태그콤보를 알고있는 독자들은 편집부로 연락해 주길 바란다(연락이 와도 아무 말 없을지도 모르므로 주의하자).


▲ 이렇게 높이 띄워도


▲ 겨우 이정도? 에게게

실전연속기

• 고공 팔꿈치 찌르기(↗P) ▶ 진향정권(뒤돈상태로P)
• 인문(↙KP) ▶ 무종(PP→PK) or 연견우(PP→PP)
• 인문(↙KP) ▶ 잔성(→→KKK) or 천창(↘KKK)
• 날아전방차기(↗K)(카운터) ▶ 연풍진(PPP)
• 앞차기(←K) ▶ 연풍진(PPP) or 쌍수찌르기(→P+K)


▲ 이정도다… 어휴


▲ 응큼한 사나이

대전가이드

박력 있고 화려한 기술들로 무장한 아인(실속은 별로 없지만). 빠른 중단공격이 적다는 것 때문에 실제 대전에서 믿을 만한 기술이 별로 없다. 카운터로 연풍진(PPP)을 노리거나 상대와 거리를 맞추다가 풍진(↓↘→P)을 노려서 벽 데미지와 함께 날려버리는 단순(?)한 공격. 연타계열 기술들로 상대를 몰아 부치는 것도 하나의 공격 수단이나 중단이 없기 때문에 도중에 끊기기 일수다. 상대와 거리를 두고 기회를 노리다가 쌍수찌르기(→P+K)로 단숨에 거리를 좁히는 것도 좋다. 데미지는 그리 크지 않지만 이 정도로 만족하는 수밖에… 인문(↙KP)이 하단으로 시작한다는 점을 이용해 시간차로 두 번째 공격인 어퍼를 히트시키고 공중콤보를 노려서 데미지를 주자. 상대가 알아차리고 가드 할 경우 뇌우(↙K→PP)랑 하단으로 연계되는 계뢰(↙K→P↓K)를 섞어 가며 공격하는 수밖에 없다. 접근전을 할 때는 하단찌르기(↓P)를 남발하여 짜증(?)을 유발 할 정도로 하단에 대해 신경쓰게 한 다음 양찌르기(↘P)나 악타(→P)로 연속 공격하여 경직상태를 만들어 괴롭히는 수밖에 없다. 하지만 양찌르기와 악타가 리치가 짧기 때문에 생각만큼 쉽게 되진 않을 것이다. 계속 거리를 맞춰 가며 리치가 길고 강해 보이는(?) 앞차기(←K)를 이용해 상대를 공중으로 띄우는 정도가 아인의 생명줄이다. 게임의 흐름을 거리 맞추기로 잡기공격을 틈틈이 섞어가며 안정된 플레이를 해 나가자.


▲ 잠깐 쉬어라


▶ 너무 짧은 어퍼컷


▲ 거리를 잘 조절하자


◀ 이렇게 먼데


▲ 맞는다… 길군



티나

DOA2가 발매 되기전 최고의 미인으로 뽑혔었지만(누구한테?) 아야네에게 영광의 자리를 빼앗기고 만 슬픈 여인(?) 마땅히 쓸 만한 기술. 파워가 강한기술. 강력한 잡기조차 찾아 볼 수 없고 자기 밥벌이하기도 힘든 캐릭터이다. 연속잡기만 풀기 어려웠어도 강세였을 텐데 안타까울 뿐. 하지만 가끔 터지는 대박이 있기 때문에 잘만 사용하면 중간은 갈 것 같다.

기술 설명

잽 하이킥(PK)

견제기가 상당히 적은 캐릭터이므로 잽하이킥(PK)으로 상대와의 거리를 좁히거나 상대의 연속공격을 끊어 줄 필요가 있다. 딜레이가 없으므로 자주 사용해도 무방하다. 상대에게 히트시켰거나 하면 당연히 중단으로 이어지는 후속공격등으로 연결해 주자.



▲ 섹시 견제 테크닉

머신건 엘보 니(PPK)

니로 마무리하는 연타계열 기술. 중단공격이 섞이지 않아 견제용으로는 약간 무리가 있으나 상대가 높이 떴거나 고저차가 있을 경우에 공중콤보용으로 사용해 주면 만족할 만하다. 태그콤보시에도 자주 이용해 주자. 마지막 니킥이 히트하면 상대를 공중으로 띄울 수 있으므로 시간차를 노려보는 것도 하나의 응용방법.



▲ 맞추기 까다롭다

백 핸드 엘보니(↗PK)

위쪽으로 엘보공격을 하는 기술. 니킥 카운터 히트시 상대를 공중으로 띄우므로 태그 콤보나 다른 공중콤보로 연결 시켜주는 쪽이 데미지를 많이 빼앗을 수 있다. 판정이 별로 좋지 않지만 히트하는 즉시 대부분 카운터 처리되기 쉬우므로 상대의 공격을 읽었다면 바로 사용해 주자. 가드되었다면 백 핸드 엘보(↗P)까지만 하고 다음 상황을 대비(?)



▲ 상단이군. 펍

브레이징 촙(↑)

약간 점프하여 양손으로 상대를 내리 치는 기술. 히트되면 상대는 넘어져 버린다. 하단 공격을 무시하고 때리는 데다가 빈틈이 없어서 상대를 티나의 페이스로 몰고 가는데 쏠쏠한 재미를 주는 기술이다. 남발하기엔 다소 무리가 있으나 기습적으로 사용하기엔 괜찮다.



◀ 머리가 비었어!

얼티밋 콤보(→PPK)

티나의 주력이 될만한 기술. 빠르고 판정이 좋은 데다가 마지막 니킥을 히트시키면 상대가 공중으로 떠오른다(그렇다고 니킥을 히트시키는 것이 쉽다는 것은 아니다)중단이라는 점과 하단으로 파생되는 기술들이 많아서 쓸만하고 태그콤보시 사용하면 엄청나게 좋은 기술이라는 걸 알 수 있다. 티나의 핵심 기술이다.



▲ 이게다… 알겠지?

스핀 너클 콤보(→PP↓P)

얼티밋 콤보(→PPK)랑 섞어서 사용하기 좋은 기술. 마지막 너클이 하단이기 때문이다. 데미지를 뺏는 다는 생각보다는 야금야금 상대를 몰아 부치는 용도로 알아두자. 스핀 너클 콤보 말고도 로우 드롭 콤보(→PP↓K)도 있으니 각자 취향대로 고르는 것도 괜찮을 듯(하지만 로우 드롭 콤보는 가드 당하면 너무 괴롭다).



▲ 하단 공격

더블 어퍼(→→PP)

앞으로 대시해서 어퍼를 두 번 날리는 기술. 마치 철권시리즈의 헤이하치의 그것과 흡사하다. 대시하는 동안에 빈틈이 너무 커서 그다지 좋지는 않지만 어퍼가 튀어나오는 부분부터는 상대의 공격을 웬만하면 무시하고 때린다. 공중으로 뜨거나 하는 기술이 아니라 중거리에서 갑자기 거리를 좁힐 때는 쓸만하다. 상대가 멀리 떨어져 있을 때 가끔 사용해 주자.



▲ 공중으로 안 뜨네?

크래시 니(↘↘K)

커맨드 입력이 다소 까다로운 면이 없진 않지만 입력하는 즉시 대시하는 동작과 함께 니킥이 터진다. 판정이 상당히 좋은데다가 기술이 빠르므로 자주 사용해도 무방하다. 빈틈도 적어서 가드 당해도 안심하고 다음 공격으로 이어 갈 수가 있다. 히트되거나 해도 특이점은 없으니 그냥 부담 없는 기술정도로 알아두자.


▲ 날렵한 기술

엘보 스이시 더(→P+K)

두 팔을 모은 상태로 앞으로 날아가는 화려한 기술. 장거리에서 상대가 빈틈을 보였다면 사용해 주자. 하지만 기술이 나가는데 까지 시간이 오래 걸리므로 콤보로 사용하기엔 부적합하다. 빈틈도 많으나 결정적으로 화려함. 이것 때문에 자주 애용해 줄만한 기술이다. 레슬러 임이 확실히 티나는 티나의 기술.


▲ 내 몸을 그대에게

숄더 태클(←→P)

무지막지한 포즈로 상대를 날려 버리는 기술. 공중콤보로 사용하면 데미지 량은 적으나 상대를 세게 밀어내므로 벽콤보로 활용하기에 좋다. 지상전에서도 틈틈이 활용해 주면 카운터로 상대가 박살이 나는 장면을 볼 수 있을 것이다. 상단회피 기능이 없어서 아쉽지만 티나가 이길 수 있도록 도와주는 기술(?)인 것만은 사실이다.


▲ 맞으면 아플까?

태그콤보

태그콤보 발동기

• 백 핸드 엘보니(↗PK), 얼티밋 콤보(→PPK), 점핑 니 배트(→K)

싱글매치에선 별로 할게 없던 티나지만 태그콤보에선 진가를 발휘한다. 태그콤보를 넣어야 될 상황이 오면 얼티밋 콤보(→PPK)를 사용하자. 떨어지려던 상대가 다시 공중으로 떠오르는 장면을 볼 수 있을 것이다. 레이팡과 파트너를 이루었을 때 레이팡의 연주격(→PK)으로 띄운 상대를 타이밍을 잘 맞춰서 얼티밋 콤보로 다시 띄워주자. 이때 레이팡으로 연환금계독립(PP→PK)을 사용해야만 티나가 다시 후속 공격을 때리기 쉬워진다. 얼티밋 콤보를 다시 사용한 다음 레이팡도 연환금계독립, 다시 얼티밋콤보 정도 되면 상대가 바닥으로 떨어지는데 상황을 잘 파악하고 마무리를 해주자. 레이팡과는 연주격과 얼티밋콤보 주고받기만으로도 꽤나 좋은 태그콤보가 진행되는데, 주의 할 점은 약간씩 시간차를 주면서 입력해야 된다는 것이다. 너무 빨리 입력해버리면 딜레이 때문에 파트너가 나와 주지 않기 때문이다. 잔리와 파트너를 하게되어도 티나는 얼티밋 콤보 만으로 충분하다. 잔리와 콤보너클어퍼(PP→P)를 주고받으며 마무리는 잔리에게 맡기는 것으로 하자. 전체적으로 엘보공격 다음 니킥 같이 상대를 다시 띄워주는 기술이 있는 캐릭터와 파트너를 해야 티나의 태그콤보도 자연스럽게 먹혀 들어간다.


◀ 태그콤보의 핵심기술


▼ 아직 더 때릴 수 있다고?

실전연속기

• 백 핸드 엘보니(↗PK) ▶ 얼티밋 콤보(→PPK)
• 백 핸드 엘보니(↗PK) ▶ 로우 드롭 콤보(→PP↓K)
• 얼티밋 콤보(→PPK) ▶ 니 해머(→KP)


▲ 의외로 멋지다

대전가이드

쓸만한 기술이 몇 개 없는 만큼 최대한 좋은 기술을 활용해야 한다. 얼티밋 콤보(→PPK)에서 파생되는 로우 드롭 콤보(→PP↓K)와 스핀 너클 콤보(→PP↓P)를 잘 섞어 가며 조금씩 상대의 에너지를 갉아먹자. 티나는 은근히 파워가 세기 때문에 몇 대 때리지 않았는데도 에너지가 없는 것을 볼 수 있을 것이다. 상대와 거리를 좁혀야 할 때는 더블어퍼(→→PP)를 사용해 접근하자. 그 다음 반격해 오는 상대를 시간차로 콤보 로우킥(→→PPK)으로 대항하는 응용법도 틈틈이 섞어 가자. 머신건 엘보(PPP)와 잽 하이킥(PK)으로 견제를 해주며 상대와 근거리를 유지하다가 기회를 노려 잡기기술을 사용하자. 잡기는 파일드라이버(→×←F+P)를 추천한다. 이 잡기 다음에는 연속잡기가 이어지지만 쉽게 풀리기 때문에 현실적으로 비추천이다. 접근전이 될 경우 크래시 니(↘↘K)로 견제기로 틈틈이 공격을 해주자. 빈틈도 없고 기술이 빠르기 때문에 꽤 쓸만하다(커맨드가 어렵다는 단점이 있지만 연습하면 익숙해 질 것이다) 크래시 니가 히트되면 적에게 경직이 생기므로 백 핸드 엘보니(↗PK)같은 기술로 연속 공격을 해서 단번에 상대의 에너지를 없애버리자. 상대와 접전 중이라면 숄더 태클(←→P)로 반격하여 벽으로 날려버리자. 벽 데미지까지 고스란히 돌려주는 것이 가능하다. 게임을 티나의 페이스로 이끌었다면 돌핀어퍼(↘↘P)같이 섹시한(?)기술로 상대를 공중으로 띄워 로우 드롭 콤보(→PP↓K)같은 연속기를 연계하는것도 괜찮다. 기술력이 부족한 캐릭터 인만큼 티나를 조종하는 당신의 실력이 승패를 좌우한다!


◀ 섹시한 돌핀어퍼


▲ 남자가 걸렸으면 좋았을걸


▶ 바로 이 잡기다

엘레나



기술 설명

도티하란(↘ PP)

엘레나의 주력 띄우기 기술로 두 번의 어퍼로 상대를 띄운다. 하지만 각각의 P만으로는 상대를 띄울 수 없다.

커맨드상 앉아 대시와 중복하여 사용할 수 있어 깊숙히 파고들어 카운터를 노리기에 좋다. 첫 번째 공격이 크리티컬이라면 상대는 더 높이 뜬다. 앉아 대시 후에 타이밍을 조절하는 연습을 한다면 주력기가 될 수 있다. 띄운 뒤에는 연환후선퇴(PPK)가 안정적으로 들어가며, 카운터라면 벽랑가추장(PP PP)를 넣을 수 있다.


▲ 띄우고


▲ 간단한 콤보로

선전 후축퇴(↓ KK)

이름에서도 알 수 있듯이, 하단 공격을 던진 뒤에 뒤축으로 올려치는 기술이다. 두 번의 K사이의 딜레이를 임의로 조절할 수 있어서 두 번째 K를 카운터로 노린다면 띄우기로의 활용이 가능하다. 또한 처음의 K를 카운터로 맞는다면 확정으로 들어간다.

초수기각(↑ K)

살짝 뛰며 중단 킥 공격을 가한 뒤, 바로 파보의 자세로 들어가는 기술로, 띄우는 높이가 있어서 히트시에 파보의 파생기를 공중 콤보로 넣을 수도 있다. 끊임없이 현란한 공격을 펼치기 위해서 중요한 기술.


▲ 살포시 턱을 가르는 각

연환천각(PP ↓ K)

천장단벽수의 상단 중단 공격 후에, 하단을 공격하며 파보의 자세로 들어간다. 연환 가추장(PPP)과 연환 후선퇴(PPK)와 함께 사용하면, PP후에 상중하단 모든 공격을 할 수 있게 된다. 또한, 연환 천각의 마지막 하단이 가드 당하더라도, 파보의 자세로 들어감과 동시에 딜레이가 사라진다. 때문에 홀드는 할 수 없지만 무릎 낮추기(↓↓)로 중단을 회피하거나 쌍탁장(파보중 P+K)를 이용해 카운터로 상대를 띄울 수도 있다.


▲ 무릎 낮추기로 중단 회피

진각독립 상충장(→K)


▲ 진각으로 대 끊기는 처음 본다

한쪽 무릎을 들어 진각을 밟으며 중단 공격을 한다. 크리티컬 여부에 상관없이 상대를 딜레이에 빠뜨릴 수 있다. 이후에는 F버튼으로 캔슬하여(캔슬하지 않으면 진각 가천각이 나간다) 선전 후축퇴(↓KK)나 이기각(↗K)를 사용하여 공중 콤보로 이어갈 수 있다.

쌍벽장(P+KP+K)

양손을 위쪽으로 휘둘러 올린 뒤 내리치는 기술로, 카운터 히트시 한발만으로도 띄울 수 있다. 공중 타점이 광범위해서 공중 콤보의 마무리에 사용하기에 좋다.


▲ 사오유와는 달리 힘이 있다

전소퇴(파보 중 ↓ F+K)

아래쪽을 돌려차는 기술로, 파보 도중에 쓸 수 있는 유일한 하단 기술이다. 상대의 허를 찌를 때 사용해주자.

천벽(←F+P)


▲ 뒤쪽으로

상대를 뒤쪽으로 뿌리치는 기술로, 낙법을 사용하더라도 앉은 상태가 되어 확실히 유리한 위치에 설 수 있다. 자리를 바꾸고싶을 때 사용하면 좋다.

요두파미(↓↘→F+P)


▲ 뒤쪽으로

62의 데미지를 가진 잡기로, 스윙과 같이 상대에게 접근하며 사용하기 유용하다. 또한, 파보 중에 F+P만으로도 같은 기술이 나가게 된다. 사용

후에는 자리가 바뀐다.

충전(↓F+P)



▲ 경직을 주며 일으킨다

앉아 있는 상대를 데미지를 입히며 일으킬 수 있다. 앉은 상대를 뒤쪽으로 던지는 풍권무(↙F+P)보다 데미지는 적지만, 상대를 다운시키지 않고 지속적으로 공격할 수 있다는 장점이 있다.

연속기

- 선전 후축퇴(↓KK)▶ 연환 기추장(PPP)
- 도타하란(↘PP)▶ 연환 후선퇴(PPK)
- 진각 독립 상충장(→K)▶ 이기각(↙K)▶ 천장 열회각(PKKK)▶ 벽
- 등공 외파연(↖K)▶ 연환 전신 가추장(뒤돌아서PP←PPP)
- 상보충장(←P)▶ 청룡 쾌장(뒤돌아서P+K)▶ 벽랑 가추장(PP←PP)

태그 콤보

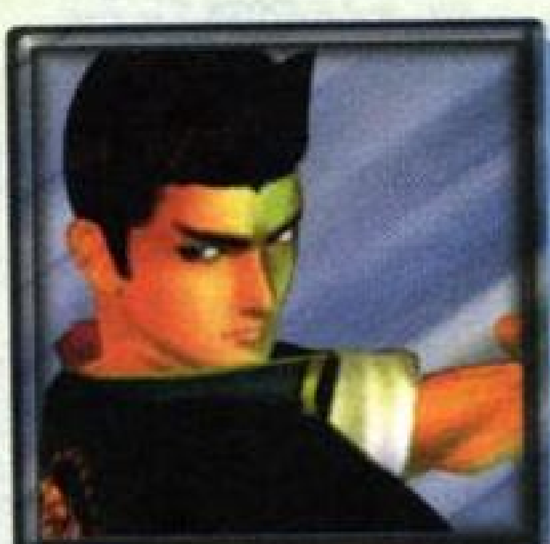
엘레나의 태그 콤보 시작기로는 도타하란(↘PP), 이기각(↙K)등을 꼽을 수 있다. 띄우는 높이는 어떤 상대가 태그로 들어와도 연속기를 넣을 수 있을 만큼 충분하다. 특히 등공 외파연(↖K)는 싱글 플레이에서 있던 뒤도는 딜레이를 태그로 없앨 수 있어, 카스미의 월륜각(↖K)과 같이 좋은 태그 시작기가 될 수 있다. 태그해서 들어왔을 때 상대를 계속해서 띄워둘 수 있는 기술로는 벽랑 가추장(PP←PP)이 적당하며, 벽 끝에서 태그를 마무리하기 좋은 기술은 천장 열회각(PKKK)이 있다. 진각 독립 상충장(→K)을 사용한 뒤 태그하면 파트너에게 좋은 기회를 마련해 줄 수 있어서 좀 더 큰 데미지를 노릴 수 있다.

대전 팁

엘레나는 파보와 뒤돌기라는 특수한 자세 덕에 큰 동작의 기술 뒤의 딜레이를 다른 기술로 줄일 수 있는 특징이 있다. 지난달에 설명한 파보의 자세로 끝나는 기술과 파보에서 파생되는 기술에 대해서 확실히 익힌다면 통상기의 활용이 더욱 다양해진다. 주의할 것은 상대가 연속기를 맞다가 다운되었을 때 엘레나가 파보의 자세인 경우이다. 이때 그대로 연속기를 계속 쓰게되면, 상대의 기상공격 파생기에 맞을 수밖에 없다. 차라리 파보를 유지하며 상대와의 거리를 적당히 조절하여, 중단 기상은 무릎 낮추기(↓↓)로, 하단 기상은 하세기각(파보중→K)를 이용하면 상대의 공격을 피한 뒤에도 다시 파보의 자세로 공격을 할 수 있다. 위에서 설명한 기술 외에도 자세를 바꿔가며 나오는 단발성 기술로 이어지는 연속기로 승부해도 좋다. 또한 벽을 비스듬히 이용하면 천장 열회각(PKKK)을 맞추어 마지막 K에서 폭발하게 할 수 있다.







잔리

엄연한 성차별이라고 밖에 할 수 없는 강력한 여세(女勢)에도 불구하고 남자 신장의 선봉장에 선 잔리. 이 게임이 젖소부인들만의 각축장이 되기를 염려한다면 과감히 잔리를 선택하라! 그리고 울부짖어라!



▲ 이정도 높이면 만족해야 한다.

기술설명

하이 신니 킥(↖K)

척 보기에는 그저 그런 상단 킥 같지만 상대가 카운터 히트나 크리티컬 히트로 경직되었다면 상대를 띄울 수 있다. 킥 어퍼(↙K)와 함께 양대 띄우기 공격이자 경직된 상대에게 상단K나 중단K나로 간단하게 심리전을 걸 수 있다. 단 킥 어퍼에 비해 그다지 높게 띄우지는 못하지만 연속기 한 셋트 정도는 누구라도 상관없이 들어간다. 고(故) 이소룡 선생님의 영화에서 심심찮게 볼 수 있었던 기술이기도 하다.

드래곤 캐논(PPP→P)

강력한 P콤보 계열의 연속기. 마지막 중단기는 막히면 딜레이가 엄청나지만 강력한 파워가 이를 잊게 해준다. 지난달에 소개되었던 드래곤 슬라이서 (PPP↓K)와 함께 손쉽게 이지선다를 할 수도 있지만 역시 주 사용 처는 공중콤보. 한번 뜬 상대

에게는 중량의 예외 없이 누구나 들어가며 마지막 4격째 중단공격은 히트하면 상대를 후방으로 날려 버린다. 근처에 폭파되는 벽이나 파괴되는 난간이라도 있으면 데미지는 정신적인 것까지 포함하여 30,000은 된다. 싱글 플레이든 태그 플레이든 공중 콤보의 마지막을 장식하는데 쓰자.



▲ 데미지에 주목!!

사이드 킥(↘K)

통상적인 중단킥 이지만 리치가 상당히 길고 발동이 매우 빠르다. 게다가 사이드 마스터 킥(↘KK), 드래곤 스트라이크(↘K→P), 사이드 백 킥(↘K←K) 등으로 쉽게 연계가 된다. 상대가 크리티컬 히트되어 뒤로 날아가 쓰러진다면 드래곤 스트라이크가 거의 확정적으로 들어간다. 드래곤 스트라이크 이외의 추가타를 원한다면 거리조절을 한 뒤 적절한 심리전으로 몰아가자.



▲ 고성능의 중단킥. 자주 쓰인다

로우 스핀킥 (↓F+K)

대전중에 자주 쓰이는 가장 쓸만한 하단 공격. 빠르고 길고 데미지도 짭짤한 하단 스핀킥을 한다. 카운터 히트가 아니라면 상대는 스턴 상태가 되니 이후의 추가타도 여러모로 노릴 수 있다. 단 스턴 상태가 그리 길지는 못하므로 폭 넓은



▲ 아무리 좋아도 남발은 금물

심리전을 기대하진 못한다.

드래곤 엘보(P+K)

DOA1부터 유명했던 잔리의 대표적인 기술. 일명 '등따!'. 리치는 짧지만 발동은 빠른편이고 판정도 무척 좋다. 데미지는 생각보다 적은 편이지만 대부분 카운터로 히트하게 되고 상대와 밀착할수록 데미지가 커진다. 히트된 상대는 후방으로 날아가니 벽 근처라면 추가 데미지를 노릴 수도 있다. 기술을 쓴 뒤 잔리는 무조건 뒤를 돈 상태가 되며 딜레이도 큰 편이라 적에게 완전 무방비로 노출된다.



▲ 등 따!!

드래곤 건너(→F+P)

독특한 잡기기술. 발로 상대의 다리를 쳐 올려 상대의 자세를 무너뜨린다. 경직시간이 길진 않지만 충분히 추가타를 넣을 수 있다. 다만 잡기 판정이 나오는 시간이 다른 잡기에 비해 길어 일반적으로 잡는 타이밍보다 쉽지 않다. 완벽한 기회가 오거나 상대의 홀드를 예상하고 잡아주자.



▲ 상대가 너무 힘겨워 보인다

견차던지기 (←F+P)

간단한 원 커맨드 잡기로 대전 중에 가장 많이 쓰이는 잡기다. 데미지도 기본잡기에 비해 큰



▲ 라우의 견차두락과 비슷하다

편이고 다운공격이 거의 확정적으로 들어가 상대에게 확실한 데미지를 줄 수 있다. 기회가 있을 때마다 써주자. 마무리로도 적당한 기술.

헤드록 연속잡기(↓↘→F+P,←←F+P)

잔리 유일의 연속잡기. 사실 DOA2에서 연속잡기는 거의 무의미 할 정도이지만 연속잡기의 시작기인 헤드록은 정면 잡기 중 가장 높은 데미지를 자랑한다. 즉, 추가 잡기에 실패해도 단발만으로도 그 가치는 충분하다.



▲ 반칙왕 에서도 볼 수 있다

프론트 페이스 록(하단잡기↓F+P)

또 하나의 하단잡기인 사이드 버스터 보다 데미지는 낮지만 다운공격이 잘 들어가고 모션이 화려하고 멋있어 자주 이용되는 잡기다. 고(故) 이소룡 선생님의 영화 〈용쟁호투〉를 보면 실전에서 이 기술을 시전 하시는 모습을 볼 수 있다.



▲ 아닷~!!

엔터 더 드래곤(↑F+P+K)

화려한 연출의 다운공격. 기술 자체의 발동도 느리고 다운회피가 쉬워져 성공시키기는 극히 어렵지만 일단 성공하면 화려한 연출발로 상대에게 엄청난 정신적 데미지를 줄 수 있다. 여담이지만 기술명인 엔터 더 드래곤은 위에서도 언급한 영



▲ 배 위에서 탭댄스

화 〈용쟁호투〉의 영어식 제목이기도 하다. 영화에서도 고(故) 이소룡 성생님께서 직접 시전 하신 이 기술은 아주 비장미 넘치고 진한 감동을 남기는데 〈용쟁호투〉의 또 다른 백미라고 할 수 있다(참고로 이 캐릭터의필자는 이소룡 선생님의 골수팬이다)

태그 콤보

확실히 잔리는 태그 파트너로 그다지 적당하지 않다. 비록 쓸만한 태그 연속기들을 다수 가지고 있기는 하지만 잔리의 진정한 파워는 자잘한 콤보로 이어가기보다는 화끈한 마무리에 있다. 일반적으로 태그 콤보의 발동기는 공중콤보의 띄우기 공격들로부터 시작한다. 킥 어퍼(↗K)나 하이 신니 킥(↖K) 등으로 상대를 띄우는데 하이 신니 킥은 상대를 그다지 높이 띄우지 못하니 곧장 태그하고 추가타는 파트너에게 맡기자. 어퍼 킥으로 띄웠다면 콤보 너클어퍼(PP➜P)로 추가타를 먹인 뒤 파트너와 태그하는 것이 좋다. 파트너가 상대를 띄우고 나서 잔리와 태그를 한다면 콤보 너클어퍼로 상대를 다시 띄워 콤보를 이어가자. 레이팡이나 카스미 같은 캐릭터가 파트너라면 적어도 두 번 이상 태그하며 콤보를 넣어 줄 수 있다. 콤보 너클어퍼는 발동이 빠르니 나오면서 기술을 써주는게 좋다. 더 이상 상대를 띄울 수 없을 때에는 마무리로 이기각 이나 드래곤 엘보(P+K), 드래곤 캐논(PPP→P)을 넣어주자. 이기각이나 드래곤 엘보는 중단 판정이지만 판정이 커 왠만한 높이에서도 다 들어간다. 그러나 드래곤 캐논은 왠만한 높이가 아니라면 마지막 공격이 잘 히트되지 않는다. 이 점 주의하자.


▲ 하이 신니 킥(↖K)으로 띄웠다면 곧장 바꾸자


▲ 중간에 뛰어나와서 콤보 너클어퍼(PP➜P)로 콤보를 이어주고…


▲ 마무리로 등 따!!

연속기

• 보디 블로우(→P 중P) 하이 신니 킥(↖K 상K) 드래곤 캐논(PPP→P 상P)

• 보디 블로우(→P 중P) 킥 어퍼(↗K 중K) 콤보 너클어퍼(PP➜P 상P) 드래곤 캐논(PPP→P 상P)(경량급) or 드래곤 슬라이서(PPP↓K 상P)(경량급 이하) or 이기각(↗KK 중K)

• 보디 블로우(→P 중P) 보디 어퍼(P 중P) 하이 신니 킥(↖K 상K) or 킥 어퍼(↗K 중K) 각종 공중콤보

대전팁

잔리는 전체적인 밸런스가 골고루 잡힌 전천후 캐릭터이다. 통상적인 파워나 스피드도 평균적이고 기술들도 특별히 버릴 만 한 기술들은 없다. 싱글 플레이나 태그 플레이나 모두 무리 없이 사용할 수 있으며 특히 단독 공중콤보가 강력하여 태그 플레이보다는 싱글 플레이에서 사용할 것을 권장한다. 적극적인 공격으로 상대를 몰아가며 공중콤보를 노리자. 잔리로 플레이 하다보면 경직과는 다르게 자주 상대의 자세를 무너뜨릴 수 있는데 여러 가지 추가타를 넣을 수 있다. 주로 사이드 킥(↖K), 드래곤 슬라이서(PPP↓K 상P), 로우 스핀킥(↓F+K), 더블 바인드(중단P 홀드) 등으로 발생하며 추가타로 드래곤 엘보(F+P)와 킥 어퍼(↗K), 헤드록 연속잡기(↓↘→F+P)등을 추천한다. 주 견제 기술은 사이드 킥(↖K)과 보디블로우로(→P)로 각각 원거리와 근접거리 견제용으로 사용하자. 상대가 줄기차게 공격해 들어온다거나 하단이 허술한 것 같다면 로우 스핀킥(↓F+K) 등으로 견제해주자. 자잘한 견제기라도 모두 공중콤보로 연결될 가능성을 가지고 있는지라 확실한 기회가 온다면 얼마든지 상대를 지옥구경 시킬 수 있다. 공중 연속기는 상대를 띄운 후 콤보 너클어퍼(PP➜P)부터 넣기 시작하는데 상대의 중량에 따라 들어갈 수 있는 후속타가 다르다. 어느 캐릭터나 드래곤 슬라이서(PPP↓K)는 들어가지만 상대가 경량급이거나 지형의 고저차가 있다면 과감하게 드래곤 캐논(PPP→P)을 노려보자. 심리적으로 상대를 몰아붙여 간다면 접근하여 견차 던지기(←F+P)나 드래곤킥(↓↘→K)이나 드래곤엘보로 상대의 전의를 상실케 하자.


▲ 세상이 힘겹거든


▲ 한번쯤 날아 보는 것도 좋다


▲ 상대의 하단 기상공격을 피하면서 써주자



▲ 영화다 영화



레온

아무리 봐도 소도둑놈 같은 인상을 지울 수 없다. 생긴 것부터 범죄자 인상인데다가 하는 짓도 하나같이 파렴치한이라… 바스, 잭과 더불어 최악의 인기를 자랑할 것 같다. 그래도 뭔가 중량급의 낭만을 즐기려 한다면 주저 말고 선택하자. 그리고 삶을 문대며 즐거워하자.

기술 설명

라이징 토마호크(↗K)

발동도 느리고 판정도 별로지만 스턴 상태의 상대방을 띄울 수 있다. 그다지 높이 띄우지도 못하고 띄우기도 힘들지만 워낙 띄우는 기술 자체가 없는 레온인지라 이 정도의 기술로 공중콤보를 시작해야 한다는 것 자체가 한심스럽다. 그래도 자이안트 어퍼(↓↙←P)와 함께 유일한 띄우기 공격으로 중P나 중K나 하는 간단한 2지선다 공격을 할 수 있다. 다시 한번 말하지만 공중콤보 이 외의 용도로는 절대 쓰지 말자.



▲ 아쉬우면 이런 것도 써야한다

보디 소베트 (F+K)

「스트리트 파이터 2」의 가일 소령이 쓴 이후 격투게임의 단골 기술이 되어버린 롤링 소베트. DOA2에서도 예외 없이 등장하며 가뜩이나 쓸 기술이 없는 레온에겐 황금 같은 기술. 여타 롤링 소베트처럼 제자리에서 반회전 하며 중단 킥 공격을 한다. 긴 리치와 적은 딜레이로 적절한 중단 견제기가 없는 레온에겐 유일한 원거리 견제기 이기도 하다.



▲ 길다

힐 해머 (←K)

다리를 번쩍 들어올려 강력한 내리찍기를 구사한다. 그나마 레온의 기술들 중에선 빠른편에 속하지만 타 캐릭터와 비교하면 발동이 느려 함부로 쓰기 힘들다. 보기 보단 리치가 긴편이라 상대의 기상공격을 살짝 흘리고선 바로 써주면 쉽게 맞출 수 있다. 판정은 큰 편이라 원거리에서 공격해 들어오는 적에게 써주면 웬만한 기술들은 다 무시할 수 있다.



▲ 상대의 공격을 유도한 뒤 써주자

숄더 태클 (←→P)

「버파3」의 울프 기술 중 숄더어택과 비슷하다. 높은 데미지에 큰 판정, 느린 발동에 딜레이까지 비슷하지만 다행히 중단 판정이다. 상대와의 거리를 일시에 좁히며 공격 할 수 있지만 발동이 너무 느리고 딜레이가 커 함부로 쓸 수 없다. 공중콤보(?)로 한번정도 넣어주자.



▲ 사나이의 기술이지만 미약하기 그지없다

턴 로우 자벨링 (↓ F+K)

레온의 유일하다 시피한 하단공격. 타 캐릭터들의 유사한 기술들(티나의 로우 드롭킥, 잔리의 로우 스핀킥) 보다 성능이 떨어진다. 다만 캐릭터 자체가 다리가 길어 리치가 길다는 점을 위안으로 삼자. 카운터 히트라면 상대는 다운되고 통상 히트라면 자세가 무너지면서 스턴 상태가 된다. 이후의 추가타가 관건. 단점이라면 많지만 부득불 대전에서 자주 쓰이게 된다.



▲ 역시나 길다

팔 굳히기 (→F+P)

간단한 원 커맨드 잡기이지만 그다지 데미지는 크지 못하다. 쉽게 풀리는 기본잡기 보다야 자주 쓸 수 있지만 레온의 주력 잡기는 지난달에 설명했듯 풍차식 백 브리커(←↙↓↘→F+P) 하나로 족하다. 커맨드 입력이 어렵거나 급하게 잡게 된다면 간혹 써주자.



▲ 18금이 아닙니다

카니바사미 연속잡기(↘↘F+P↓↓F+P)

기술을 사용하면 레온이 자세를 낮추고 상대의 다리를 향해 슬라이딩을 한다. 마치 하단공격 같은 이 기술은 사실 상단 판정의 정면 잡기이다.



▲ 이정도 거리에서도



▲ 무리 없이 들어간다

며 일반 잡기보다 훨씬 긴 거리를 가지고 있다. 자세를 상당히 낮추고 들어가므로 약간의 상단회피 성능을 가지고 있다. 그다지 큰 데미지를 가지고 있진 않지만, 곧바로 이어지는 추가잡기는 상대방이 잘 풀지 못한다. 거리조절을 잘하며 기습적으로 써주다 보면 자주 잡게 된다.

팔 누르기연속잡기
(하단잡기↓ F+P, ↓ F+P, ↓ ↓ F+P)

하단잡기에서 이어지는 3단 연속잡기. 전부 들어간다면 80이 넘는 데미지를 줄 수 있지만 세상이란 그렇게 간단하지 않은 것. 그러나 그다지 자주 볼 수 있는 기술이 아닌지라 연속잡기라는 사실을 모르는 사람들을 상대로 전부 넣어주자.


▲ 잡고


▲ 잡고


▲ 또 잡는다 (물론 다 풀 수 있다)

스네이크 바이트
(벽 근처에서 적 중단P에 대해 →×→F)

벽 근처에서만 나오는 특수 홀드. 일명 '머리 박기'라고도 한다. 최강의 데미지를 자랑하며 상대에게 엄청난 심리적 데미지도 동반한다. 흔히 볼 수 없지만 한번이라도 성공시키면 그 쾌감은 300%.


▲ 대가리 박어!!

태그 콤보

레온에 지대한 애정(?)과 관심(?)을 쏟아가며 장시간에 걸쳐 관찰하고 연구하고 실험 해 본 결과 레온은 최악의 태그 파트너라는 결론에 도달했다. 공중콤보를 위한 띄우기 기술도 거의 없지만 있다해도 쉽게 맞추기 힘들고 무엇보다 어떤 캐릭터와 태그를 하더라도 1번 이상 태그하여 콤보를 이어나가기 힘들다. 레온의 태그콤보 발동기는 통상적인 띄우기 기술인 자이안트 어퍼(↓↙←P)와 라이징 토마호크(↗K)로 시작된다. 그러나 레온의 공중연속기는 무척이나 부실하므로 레온 스스로 추가 콤보를 노리기보다는 띄우자마자 태그, 추가콤보를 파트너에게 맡기는 것이 좋다. 파트너가 상대를 띄워놓고 레온과 태그한다면 들어오며 곧장 스톰어퍼(PP↗P)를 써주자. 레온이 태그 콤보를 이어갈 수 있는 유일하고도 가장 확실한 기술이다. 물론 스톰어퍼와 동시에 태그를 하여 다시 한 번 파트너의 확실한 연속기나 마무리를 노리자. 카스미 같은 파트너라면 두 번 정도는 레온이 나와 연속기를 쓸 수 있으나 겐푸나 아인같은 파트너라면 10Hit도 넘기 힘들다. 마무리로 적당한 기술은 소릿드 크래쉬(→PPP)나 스토막 크래쉬(→PK) 정도다. 둘 다 데미지는 기대하기 힘들고 그저 때린다는데 의의를 두자. 다시 한번 말하지만 레온은 최악의 태그 파트너이다.


▲ 때리자마자 바꾸자


▲ 날 불러봐야…


▲ 고작 이것밖에 못해준다고…

연속기

• 라이징 토마호크(↗K) or 리버스 더블해머(←P+KP 2격째 히트시) 소릿드 크래쉬(→PPP)
• 자이안트 어퍼(↓↙←P) 소릿드 크래쉬(→PPP) or 스톰 소베트(PPK)

대전팁

두말할 여지가 없는 소외 & 약체 캐릭터. 범상치 않은 생김새부터가 일단 거부감을 준다. 전형적인 중량급 캐릭터로 「버파3」의 제프리와 울프를 적당히 섞어 놓은 듯한 느낌을 지울 수 없다. 그러나 모진 풍파 속에서도 꿋꿋이 버텨나가다 단 한번의 공격으로 모든 것을 보상받는 앞의 두 캐릭터와는 달리 레온은 그다지 확실한 공격방법이 없다. 대부분의 기술들은 발동이 느려 함부로 쓸 수도 없고 좀 쓸만하다 싶은 기술들은 너무나 뻔해 상대의 홀드에 쉽게 잡혀버린다. 결국 적극적인 공격은 접어두고 방어와 홀드, 잡기 위주의 심리전으로 연명하는 수밖에 없다. 굳이 적극 공세로 나가려고 한다면 니 리프트(→K)와 스토막 브레이크(→PK), 턴 로우 자벨린(↓F+K)을 적극 추천한다. 니 리프트는 레온의 생명과도 같은 기술로 최고의 근거리 견제기이자 히트시 여러 가지로 큰 데미지의 추가타를 노릴 수 있다. 경직된 상대에게는 풍차식 백브리커(←↙↓↘→F+P 잡기), 자이안트 어퍼(↓↙←P 중단P), 라이징 토마호크(↗K 중K) 등으로 쉽게 3지선다로 갈 수 있다. 물론 자이안트 어퍼나 라이징 킥으로 상대를 띄웠다면 공중콤보를 잊지 말자. 문제는 자이안트 어퍼와 라이징 토마호크가 발동이 느려 상대가 가드하고만 있다면 들어가지 않는다는 것이


▲ 연속기에 미련두지 말고

다. 스토막 브레이크는 데미지는 별로지만 판정이 빠른편이고 막혀도 딜레이가 크지 않아 부담없이 쓸 수 있다. 턴 로우 자벨링은 기술설명 에서도 말했듯 카운터 히트가 아니라면 자세가 무너진 상대에게 니 리프트처럼 심리전을 할 수 있다. 원거리 견제로는 보디 소베트(F+K)나 미들 사이드 킥(↘K)이 제격. 잡을 기회가 된다면 상대를 잡게 된다면 쉽게 풀려버리는 연속잡기에는 미련을 버리고 안정적인 풍차식 백 브리커를 넣어주도록 하자. 67 이라는 엄청난 데미지에 다운공격까지 확정적으로 들어간다. 하이 카운터로 들어간다면 1/3쯤은 우습게 빠진다. 기술설명에서 자세히 썼지만 카니바사미(↘↘F+P)는 거의 캐치잡기에 가까운 잡기 거리를 가지고 있으며 잡으러 들어가는 자세가 낮아 상대의 허를 찌르는 공격이 될 수 있다. 앞서 말했듯 그다지 쓸만한 기술도 없고 쓸 수 있는 기술도 별로 없는지라 화려하고 다채로운 공격으로 밀고 나가기보다는 안정적인 견제기를 앞세워 방어를 튼튼히 하며 홀드와 심리전으로 한번에 승부를 봐야한다.



▲ 돌려버리자



▲ 공중콤보도 있다는 걸 보여주자



▲ 이런 때 삶의 보람을 느낀다



잭

이젠 격투게임에선 빠질 수 없는 반드시 한 명 정도 들어가는 개그캐릭터. DOA2에선 잭이 그 역할을 충실히 해주고 있다. 속임수를 사용한 움직임과 도발적인 액션으로 적지 않은 팬을 이끌고 있는 잭. 숨가쁜 일상에서 그의 웨이브 댄스를 보며 한번 정도 잃어버린 여유를 되찾아 보자.

기술설명

티·소크·펌(→→P)

아키라(버파3)의 이문정주를 연상케 하는 기술. 적당히 긴 리치에 좋은 판정, 빠른 발동을 가지고 있는 균형 잡힌 기술. 데미지는 보통이나 히트된 적은 무조건 다운된다. 딜레이도 그리 큰편은 아니나 연속기나 태그콤보로 넣기엔 무리가 있다. 원거리에서 견제용으로 쓰기 적당한 기술.



▲ 무에타이 이문!

더블 소크(→PP)

엘보 뒤에 곧장 상대를 팔꿈치로 내리찍는다. 첫 번째 엘보 공격은 통상적인 엘보지만 두 번째 엘보 공격은 판정도 크고 발동도 빠르다. 기술 사이에 긴 딜레이를 넣어 줄 수 있으며 두 번째 공격을 맞는다면 상대는 무조건 다운된다. 대전 중에 의외로 자주 맞힐 수 있는 기술.



▲ 노련한 견제기 엘보



▲ 뒤이어 다시 엘보 찍기!

데빌 슬래쉬(PP→PP)

상단 펀치 2회 뒤에 엘보-어퍼 로 이어지는 4단 공격. 마지막 어퍼 공격이 끝나면 잭이 뒤 돈 상태가 된다. 공격이 빨라 주로 공중 콤보로 넣으며 특히 태그콤보로 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다.



▲ 콤보로 쓰기엔 더없이 적합하다

잭 토네이도(↓F+K)

선 자세에서 우렁찬 기합소리와 함께 빠르게 하단 후리기를 한다. 발동은 빠르나 선 자세에서 나오는 공격이라 상대에게 차단 당하기 쉽다. 노멀 히트라면 상대는 자세가 무너지게 되므로 여러 가지 심리전으로 괴롭혀 줄 수 있다.



▲ 무에타이의 교과서 같은 기술

트위스트 어퍼(↘P+K)

상대에게 몸을 숙인 채 달려들어 뛰어 오르며 팔

꿈치로 상대를 쳐 올린다. 데미지가 높고 판정도 강하나 딜레이가 커 가드 당한다면 단단히 각오해야 할 것이다. 카운터 히트시 상당히 높이 띄울 수 있어 공중콤보가 무리 없이 들어간다. 기술 특성상 태그 콤보의 시동기와 마무리에 잘 쓰이며 마무리에 넣으려면 충분히 높이를 계산하고 넣어야 한다.


▲ 트위스트 승룡권(?)


▲ 카운터라면 연속기가 들어간다

데빌즈 어퍼(↘↘P)

고성능의 띄우기 공격. 발동은 느리나 리치가 길고 판정이 크다. 몇 안 되는 콤보 시동기 인지라 상대를 띄웠다면 실수 말고 공중콤보까지 제대로 넣어주자. 기술을 쓰고 난 뒤 뒤를 돌아보지만 배후공격에서 연속기로 콤보가 이어지기 때문에 큰 문제는 없다. 가드 당한다 해도 상대와 거리를 꽤 벌려놓기 때문에 빠르고 리치가 긴 공격만 아니라면 크게 걱정할 필요는 없다. 오히려 느린 발동이 큰 문제.


▲ 흔치 않은 기회. 콤보를 잊지 말자

레이징 니(↘↘K)

깊숙히 앉아 대시를 한 뒤 무릎으로 상대를 쳐 올린다. 히트했다면 오버헤드킥(↘↘K)이나 공


▲ 무릎으로 트래핑!


▲ 숏~!!

중콤보로 추가 데미지를 노리자. 레이징 니도 데빌즈 어퍼처럼 발동이 느리고 딜레이가 큰 편이나 판정이 크고 앉아 대시를 하여 공격하는 만큼 상대의 허를 찌를 수 있다. 레이징 니와 오버헤드킥 사이에는 딜레이를 줄 수 있으므로 상대가 섣부른 반격을 하려 한다면 머리 위로 차버리자.

스플래쉬 덩크(↓↘→F+P)

상대의 머리를 잡아 바닥에 몇 번 내리찍는 무식만점의 기술. 정면 잡기 중 최고의 데미지를 자랑한다. 캐릭터 특성 상 잡기를 자주 사용해야 하니 기왕이면 스플래쉬 덩크로 잡아주자. 벽 근처라면 잭의 화려한 보딩 솜씨를 볼 수 있다.


▲ 무식만점

태그 콤보

확실히 잭은 싱글 플레이보다 태그 플레이 시 위력을 발휘하는 캐릭터이다. 싱글플레이에선 별 쓸모 없던 기술들도 태그 플레이에선 위력을 발휘하는 경우가 있다. 적당한 시동기로는 히트 선 라이즈(↘K), 데빌즈 어퍼(↘↘P), 레이징 니(↘↘K), 트위스트 어퍼(↘P+K) 등으로 잭이 직접 콤보를 넣기보다는 상대를 띄우자마자 태그해서 파트너로 연계기를 이어나가도록 하자. 히트 선 라이즈는 잭 최고의 태그 콤보 시동기로 잭 자신은 공격을 한 뒤 땅바닥에 쓰러지지만 높은 데미지에 빠른 발동, 강한 판정, 비이상적으로 높이 뜨는 상대 등 시동기로써 최고의 역량을 보여준다. 트위스트 어퍼는 카운터 히트로 상대를 높이 띄웠다면 잭이 직접 콤보를 넣다가 태그해도 상관없고 카운터 히트가 아니라면 기술 입력과 동시에 태그하여 콤보는 파트너에게 맡기자. 파트너가 상대를 띄운 뒤 잭과 태그 했다면 잭은 데빌 슬래쉬(PP→PP)로 콤보를 이어가기 바란다. 이 기술 역시 싱글 플레이에서는 콤보의 마지막 어퍼로 상대를 꽤 높이 띄우지만 잭이 뒤를 돈 상태가 되어버려 더 이상의 추가타를 넣지 못했던 기술이지만 태그콤보라면 사정이 다르다. 도중에 나와 기술 입력과 동시에 태그해주어 다시 파트너가 때려준다면 간단히 10히트 이상이 나온다. 그 외의 콤보 연속기로는 발칸 니 킥(PP→K)


▲ 태그콤보로는 최강이다


▲ 이렇게 높이 띄웠는데 못 맞춘다고?


▲ 전의상실의 마무리!

이 있지만 마지막 니 공격이 상대를 높이 띄우지 못해 그다지 실용적이진 못하다. 마무리로는 데미지에 별 상관이 없다면 적당히 때리다가 트위스트 어퍼로 넣어줄 것을 권한다. 데미지도 좋지만 화려한 서비스 정신을 발휘해주자.

연속기

• 데빌즈 어퍼 (↘↘P) 데빌 슬래쉬 (PP→PP) or 발칸 니 킥(PP→K)

• 레이징 니 (↘↘K) 데빌 슬래쉬 (PP→PP) or 발칸 니 킥(PP→K) or 제노사이드 러쉬 (PP→PK)

• 데빌즈 어퍼 (↘↘P) or 레이징 니 (↘↘K) 트위스트 어퍼 (↘P+K)

• 트위스트 어퍼 (↘P+K)(카운터 히트) 데빌 슬래쉬 (PP→PP) or 발칸 니 킥(PP→K) or 제노사이드 러쉬 (PP→PK)

대전 팁

잭은 기본적인 파워가 높고 스피드도 빠른편이다. 기술들도 좋은 편이라 어느 정도 유리하게 게임을 이끌어 나갈 수 있으며, 싱글 플레이보다는 태그 플레이를 했을 때 진정한 잭의 위력을 볼 수 있다. 일반적인 대전에서는 공중콤보를 넣을 수 있는 확실한 띄우기 공격이 없어 불안하다. 데빌즈 어퍼(↘↘P), 레이징 니(↘↘K) 같은 기술들이 있기는 하지만 둘 다 발동이 느려 신뢰할 만 한 공격이 되지 못한다. 공중콤보를 노리며 게임을 할 수 없게 된 이상 빠르고 판정이 까다로운 기술들을 섞어 사용하며 상대를 몰아가며 조금씩 데미지를 주는 전법을 유용하게 사용할 수 있다. 다행히 좋은 견제기 들을 다수 가지고 있어 상대를 쉽게 몰아 갈 수 있다. 더블 소크(→PP), 티 · 소크 · 럼 (→→P)은 둘 다 판정이 좋고 히트하면 상대가 다운되기 때문에 상대의 공격을 끊기 쉽고 상대를 다운시킨 뒤 자기에게 유리한 페이스로 끌고 가기 편하다. 게다가 막혀도 딜레이가 거의 없다시피 하니 부담 없이 써주자. 이 두 기술이 대부분의 데미지를 책임지게 된다. 어느 정도 상대를 몰아갔다면 여러 가지 기술들을 섞어 써주며 상대를 혼란스럽게 해주자. 대부분의 연속기술들은 잭이 자의적으로 딜레이를 줄 수 있으므로 적절한 딜레이를 줘가며 상대를 유린하자. 특히 이런 기술들은 데미지가 높고 중 · 상단 공격이 섞여 있어 상대가 함부로 홀드를 노릴 수 없다. 최대한 활용하여 조금씩 상대의 에너지를 갉아먹자. 테 · 런 스트레이트(↓KP)에서 시작되는 연속기는 첫 공격이 하단으로 시작하는 연속기로 이후에 여러 가지 공격들로 분기되고 기술들 사이에 긴 딜레이를 줄 수 있기 때문에 상대를 몰아나가기 좋은 기술이다. 이 외에도 PP계열의 연속기도 유사한 느낌으로 써줄 수 있다. 연속 공격으로 몰아가는 틈틈이 잡기와 함께 이지선다로 써주면 좋은 효과를 볼 수 있는데 역시 추천할 만 한 잡기는 스플래쉬 덩크(↓↘→F+P)다. 데미지도 크고 잡기가 끝난 뒤 상대와 자리를 바꾸게 된다. 좀 무리하게 공중콤보를 노린다면 데빌즈 어퍼 (↘↘P)와 발칸 니 킥(PP→K)을 사용하자. 공중콤보는 데빌 슬래쉬(PP→PP)와 제노사이드 러쉬 (PP→PK)가 안정적으로 들어간다. 싱글 플레이시 상당히 고전을 면치 못하는 잭이지만 태그 플레이에선 상황이 다르다. 위에서 언급했듯 싱글 플레이에선 봉인해 두었던 기술들도 태그 플레이에선 좋은 파트너를 만난다면 빛나는 연속기로 다시 태어나는 것이다. 잭은 쓸만한 연속기도, 강력한 잡기도 부실한 만큼 성능 좋은 기본기에 의존한 심리전 위주의 공격을 펼쳐야 하며 한번에 많은 데미지를 주려하지 말고 공격과 방어의 완급 조절을 적절히 하며 상대를 서서히 죽여나가야 한다.



▲ 간혹 춤도 추는 여유를 부려보자



▲ 밥줄이다 알긋나?



▲ 과연 몇 번째 히트?



▲ 머리 위에 불이 커지면 데미지가 1.5배 증가한다 (확인된 바 없음)

후기 -김상근

2개월간 빅에이에서 기판을 임대하여 공략을 하였다. 수상한 점은 그 동안 어떤 업자도 기판을 구입하려 하지 않았다는 것이다(가격은 350만원 한달 임대료는 70만원). 접어두고, 밀레니엄으로 버전 업 하기 위한 밀레니엄 칩. 뺏다 꼈다 하다가 부러졌다(- -;). 오예. 또 접어두고, 지난달에 알려주기로 한 교복 카스미의 '가슴' 보기. 누워있을 때 바람이 불거나 연속 잡기를 당한 뒤 다운 되면 신비롭게도 옷이 말려 올라간다(!). 어쩌라고. DOA2의 컨슈머용. 북미 DC로는 3월 중순, PS2로는 3월 30일에 나온다고 한다. 세가와의 타기종 이식 금지 계약이 끝나는 시점에서 일본 발매가 이루어지는 것이다. NAOMI팬들에게닌 아쉬운 이야기지만, 갤럽레이서나 각명관을 볼때, 테크모는 PS를 주력으로 하는 제작사였다는 냉소적인 반응도 있다. 일본 내수 DC로는 5월쯤으로 발매 예정이라는 루머가 있다. 음, 그런 것이다. PS페스티벌2000에서 보건데 PS2용의 이식은 군말할 것이 없었다. 아야네의 소매가 더욱 찬란해졌다(- -;). DVD의 용량을 살려서 CG와 코스츔, 실시간 비도 잔뜩 넣을 것이라는데(나오미판은 용량 부족으로 또 하나의 보스와 코스츔이 빠졌다는 제작진의 뒷답이 있다). 페스티벌2000에서 그들의 말로는 업계 최고(이 말을 엄청 좋아하는 듯)의 기술력으로 최고의 대전 액션을 만들었다고 한다.

©TECMO, LTD. 1996,1999

GAME POWER
2000년 4월호 별책부록



삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr
컴퓨터는 전문기업이 잘 만듭니다
'99 World Best Awards선정
DREAMS COME TRUE
속도를 지배하는 컴퓨터가
디지털세상을
지배한다
인터넷 스피드업
삼보드림시스
드림시스EZ
intel inside
pentium III
인터넷을 통해 컴퓨터를!!!
http://shop.trigem.co.kr
삼보 One·Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535
6개월 무이자는 기본,
최장 24개월까지 장기할부 가능!
현재 최강에서 미래 최강까지!
드림시스 eX
2년후 무료 업그레이드!
드림시스 ChangeUp III
New
초슬림형 파워 PC!
드림시스 Book PC
작고 강한 흑백레이저!
eLaser 2000G
네트워크에 강한 흑백레이저!
eLaser 4000PS